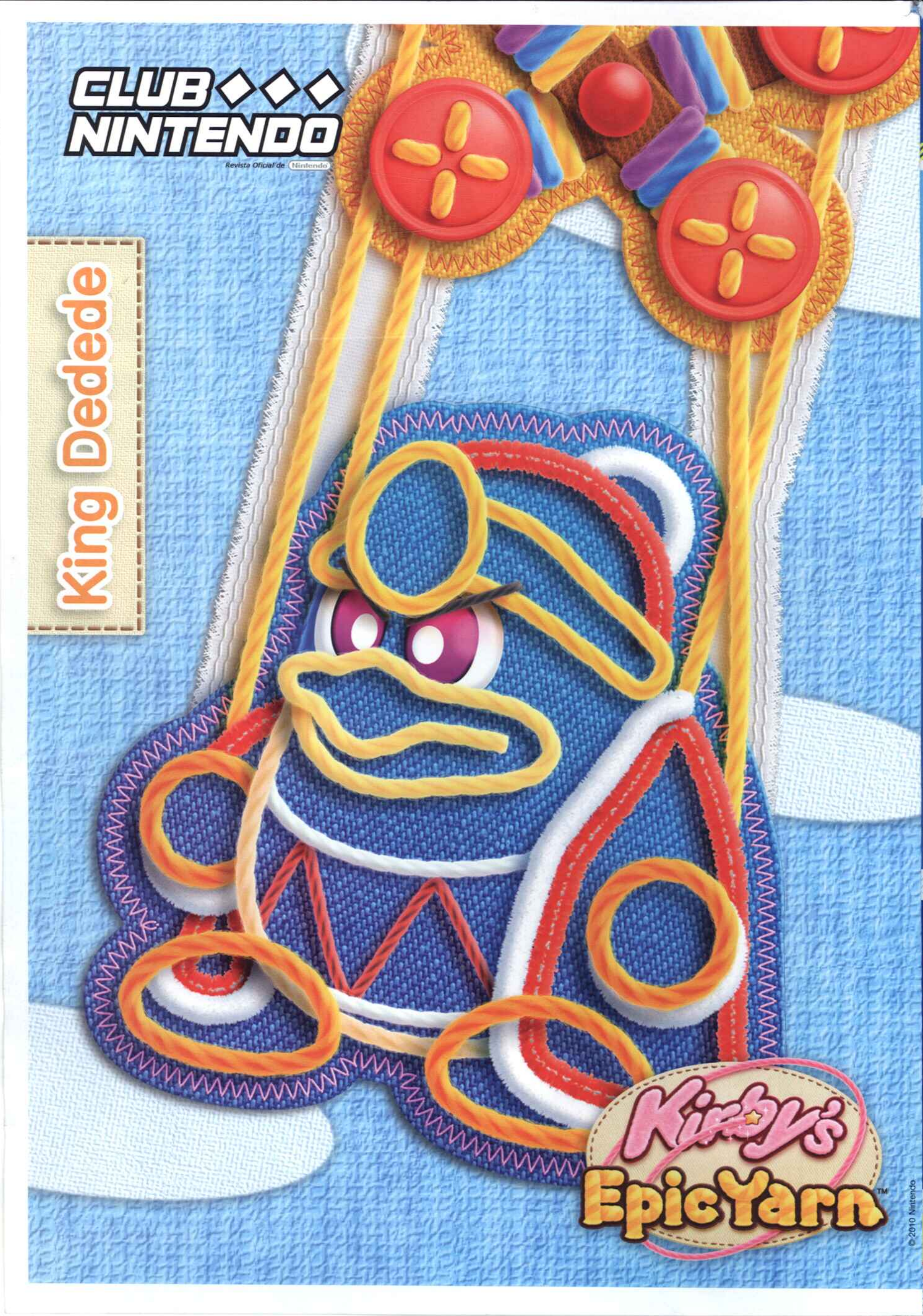


DISNEY EPIC MICKEY LLEGA ESTE MES AL Wii
ATRÉVETE A CRUZAR EL ESPEJO PARA INICIAR UNA AVENTURA FANTÁSTICA
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
MEGA PÓSTER
FESTEJAMOS NUESTRO 19 ANIVERSARIO
¡CHANGOS!
Barriles, bananas y viejos amigos.
• Chile $1,800.00
• Perú Ns 9.50
Revisamos: Rock Band 3, Golden Sun: Dark Dawn, uDraw, Call of Duty Black Ops y Sonic Colors.
Año 19 No. 12
0 37634 13138 1 12


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
King Dedede
Kirby's Epic Yarn
© 2010 Nintendo

SUMARIO

Página 32

Página 89

© Nintendo

Página 52

© 2010 Nintendo

Página 66

© 2010 Two Tribes B. V.

Decora tu pared con el... **Megapóster**



Página 42

© 2010 Nintendo

Página 56

Página 36

© 2010 Activision

Página 28

© 2010 Disney

Página 48

© 2010 SEGA

EDITORIAL

Año XIX No. 12
Diciembre 2010

Con este número que tienes en tus manos cerramos otro año en la historia de Club Nintendo. ¿Quién se hubiera imaginado que, casi dos décadas después, seguiríamos tan vigentes en la preferencia de los lectores?

Esto mismo nos llena de orgullo y sobre todo, de ganas de seguir adelante con esta comunidad que va más en aumento. Por supuesto, nos emociona saber que hay lectores que nos siguen desde el primer número y que han visto a través de nuestra historia, el paso de las mejores hazañas de Nintendo; pero también es increíble ver cómo los nuevos jugadores se integran al Club, volviéndolo más versátil, vasto y con criterios múltiples que dan paso a una mejor retroalimentación que nos hacen llegar a través de sus cartas o correos electrónicos, e incluso mediante el foro de discusión de nuestra página de Internet oficial.

Y es a través de dicha retroalimentación que nosotros aprendemos de ustedes, para así implementar nuevas secciones, omitir otras que de plano nadie lee o para dar paso a sus talentos o inquietudes como lo hemos hecho mediante la sección "Club Nintendo", Retos o Dr. Mario. Así que ya saben, este Club no sólo es de quien lo escribe, sino de todos lo que lo leemos y participamos de una u otra forma, así que muchas gracias por seguirnos durante todo este tiempo y esperemos que permanezcan por mucho más.

Como detalle especial para esta edición, te traemos un megapóster de doble cara, con imágenes de **Metroid Other M** y **Donkey Kong Country Returns**, siendo este último quien ilustra nuestra portada de este mes. Asimismo, te invitamos a que cheques la sección Uno con el Control, pues allí te daremos consejos de **NBA JAM**, **Tatsunoko vs. Capcom** y **Metroid Other M** (así que si tienes problemas con el *bug* de este juego, este artículo te interesará).

El próximo año comenzaremos la carrera por las dos décadas de existencia, queremos que estés con nosotros, por lo que daremos nuestro mejor esfuerzo para que esto suceda. El lanzamiento del Nintendo 3DS es buen augurio para pensar de manera muy positiva. ¡Estamos en tus manos!

Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



© 2010 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 Nº 12. Fecha de publicación: Diciembre 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: World Color Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; susc ripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín Nº 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2º Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Wii

Auto

Submarino

Tabla Torbellino

Robotanque

Todoterreno

Ovni



NUEVAS HABILIDADES Y TRANSFORMACIONES



LA IMAGEN


OCT 12 1492 11 27
DESTINATION TIME
DEC 14 2009 15 13
PRESENT TIME
JUL 14



Rabbids en acción

Los conejos llegaron para quedarse y más aún a través del excelente medio que les significó el Wiimote y Nunchuk, así, luego de tantas y tantas aventuras en las que ahora ya no se hacen acompañar de **Rayman**, ahora experimentarán junto a ti, una de las más increíbles hazañas... viajar en el tiempo y cambiar o vivir de una forma distinta, graciosa y creativa las situaciones que marcaron un punto clave en el desarrollo de la humanidad. Nuestros amigables personajes se han encontrado una lavadora, que en realidad es una máquina del tiempo, con la que se transportarán a múltiples escenarios a modo de minijuego y que podrás disfrutar en compañía de tus amigos.

Raving Rabbids: Travel in Time página 32



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También lo puedes hacer por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Es la primera vez que te escribo y te traigo unas preguntas sobre el nuevo Nintendo DS.
1.- ¿Cuánto costarán los juegos del próximo Nintendo 3DS?
2.- ¿Habrá algún título de la saga **Super Smash Bros.** para el Nintendo 3DS?
3.- ¿Se podrán jugar los juegos de video del Nintendo próximo 3DS en los anteriores Nintendo DS o Nintendo DSi?
4.- Vi en una página de Internet que se podrán descargar juegos de Game Boy Advance en el Nintendo 3DS; ¿que tanta veracidad hay en ello?

Tayo Morales Torres
Vía correo electrónico

¡Tayo! ¿Cómo estás? Hay que esperar a que se estrene la consola el próximo año y hasta ese entonces podremos ver el rango de precios, pues a estas fechas no hay dato alguno que nos dé una clara referencia de si mantendrán el margen del Nintendo DS tradicional o lo incrementarán; lo mejor es esperar a que se publiquen las listas de precios y ver cómo quedarían en cada país, pues como sabes, no en todos los sitios se maneja el mismo costo.
En lo personal, me encantaría jugar una versión de **Smash Bros.** para el Nintedo 3DS, el potencial del *hardware* y la posibilidad de acción tridimensional llevaría a la franquicia a nuevos niveles y sería un hitazo para los fans de la serie que tanto han pedido una edición portátil; pero todo está en manos de Nintendo, quienes han mantenido a **Smash Bros.** como un ícono para sus consolas caseras, pero esperemos que con la llegada del nuevo N3DS su visión cambie y nos den una grata sorpresa; sería sensacional, ¿no?
La tecnología utilizada en el desarrollo y producción de los juegos de 3DS es más avanzada que en la actual generación de Nintendo DS, por lo tanto, no es posible que un juego de 3DS pueda ser jugado en una consola Nintendo DS o DSi convencional. Lo que sí se ha confirmado es que los juegos -desde el primero y hasta el último- de DS o DSi, sí podrán ser jugados en el 3DS, claro, sin mostrar efecto tridimensional, sino sólo la imagen normal.
Nintendo comentó que sí existirá la posibilidad de una tipo "Consola Virtual" para el próximo Nintendo 3DS, pero que pasará algún tiempo para que esté lista. ¿Cuánto? No lo sabemos, lo que es confortable es que ya está dentro de los planes de la compañía y tarde o temprano se llevará a cabo.

¡Hola, **Doctor Mario**! Te escribo para comentarte que estoy sumamente indignado por lo siguiente: cuando estaba navegando por la web miré un video que me dejó con la boca abierta... La Consola "3" hizo una reverenda COPIA del control del Wii. No se diga más sobre la consola "X". Mis preguntas, estimado **Dr. Mario**, son éstas:
1.- ¿Acaso no existe alguna asociación que premie la innovación tecnológica y prohíba o castigue de alguna forma las imitaciones?
2.- ¿Qué tipo de sorpresas nos tiene preparadas Nintendo para contrarrestar esta jugada tan baja de la "competencia"?
3.- ¿Hubo algún comunicado de prensa oficial por parte de Miyamoto ante los "nuevos" controles de la competencia?
4.- ¿Es cierto que tendremos la posibilidad de jugar "**The World Ends With You**" en Wii?
5.- ¿En qué fecha tendremos el gran juego "**The Last Story**" para consolas de Nintendo?
Doctor Mario, gracias por tu tiempo y suerte en tu nueva aventura galáctica con **Yoshi**.

Edgar Ortiz Huerta
Vía correo electrónica

¡Qué tal, Edgar! Mucho tienen que ver las patentes para que los productos o servicios no sean copiados al 100 por ciento, no obstante, las compañías recurren a una similitud para llegar a un mismo fin, como es el caso de los controles que tanto le han servido a Nintendo para atraer un nicho de mercado con mayor diversificación. Al inicio, la competencia pensó que se había tratado de un error para los creadores del Wii, pero el sabio tiempo dio otro veredicto, así, ahora vemos que tanto Sony como Microsoft elaboran dedicadamente sus propuestas de lenguaje corporal, sin embargo, lo que ellos están por explorar, Nintendo ya lleva trabajándolo durante cuatro años.
Por parte de Nintendo no hubo un comunicado directamente, pero de forma tácita queda claro que los videojugadores son los mejores jueces y críticos y, por lo tanto, si se trata de una prueba fehaciente de que la competencia dobló las manos ante el acierto de Nintendo con los controles con sensor de movimiento o de que es la tendencia a la forma de juego del futuro, ustedes sabrán quién es el verdadero pionero y autor intelectual de este movimiento.
Konami no ha hecho declaraciones sobre cómo sería -de llegar a ocurrir- la secuela de **The World Ends With You**, así como tampoco se conoce si seguirá siendo exclusivo para Nintendo DS o sobre su brinco al Wii (del cual hemos visto cientos de rumores). Lo mejor es aguardar hasta que se hagan comentarios oficiales así que mantente pendiente de nuestras diferentes vías de comunicación.
Por último, **The Last Story** tiene fecha de salida de enero 27 en Japón y no se ha mencionado sobre su lanzamiento oficial en América. Queremos pensar que sí llegará, pero por ahora sólo resta esperar al anuncio formal.



Este título es una clara referencia a los juegos de **Final Fantasy**, más aun cuando la mente creativa detrás del proyecto es el mismo Hironobu Sakaguchi, quien es el creador de **Final Fantasy**, por lo tanto, podremos esperar un RPG de corazón, lleno de encrucijadas y giros de historia que valdrán cada minuto que pasemos jugando... bueno, si es que llega a América, pues por ahora sólo lo tendrán los nipones.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va? Te quiero hacer unas preguntas que no me dejan dormir.
1.- ¿Por qué no ha salido algún remake de **Luigi´s Mansion**?
2.- ¿Ha salido o saldrá algún juego de **Final Fantasy en 3D**? (no como los clásicos RPG al estilo **Chrono Trigger**).

Sergio Juárez
Vía correo electrónico

¡Hola, Sergio! Desde hace mucho se ha planteado sobre una secuela para **Luigi´s Mansion**, más que nada porque ahora, con el uso del Wiimote sería una experiencia renovada y con *gameplay* de mayor nivel; lo malo es que sigue en la lista de proyectos o pendientes, pero no se ha llegado a una respuesta concreta. No dudamos que en algún momento comiencen a trabajar en él, pero ¿cuán-



do? ¡Esa es una gran incógnita (si es que ocurre)!
Si te refieres a entorno tridimensional, ya ha ocurrido desde el Nintendo GameCube con **Crystal Chronicles**, pero me imagino que te refieres al 3D como en el cine o en el N3DS; siendo así, en consola casera de Nintendo no hay planes por ahora, pero para el Nintendo 3DS se tiene la posibilidad de que utilicen esta técnica, lo cual sería espectacular debido al buen desarrollo de los juegos y las características visuales que siempre han sido clave en los desarrollos de Square-Enix.

¡Hola, **Dr Mario**! ¿Cómo te va derrotando a tus rivales en el **Super Smash Bros.**? Espero que siempre ganando con tus fuertes golpes. Es la primera ocasión que escribo, espero que me tomes en cuenta.
1.- Sabes, tengo cuatro años preguntándome qué pasó con **Navi**. Me gustaría saber si **Link** la encuentra o no en las aventuras que estarán en Wii.
2.- También quiero saber si el Nintendo 3DS tendrá gráficos parecidos al Wii y si Nintendo creará un **Pokémon** RPG igual al de DS para Wii.
3.- Por último, ¿existe algún título de la franquicia **Harvest Moon** para Wii?

Carlos Jiménez
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, **Carlos**? **Navi** fue la compañera de aventura de **Link** para la etapa vivida en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** y fue adiestrada por el gran **Deku Tree** con la finalidad de auxiliar al pequeño héroe en la difícil tarea de rescatar a la princesa **Zelda** de las garras del siniestro **Ganondorf**. Juntos logran completar su misión, devolviendo la paz al reino de Hyrule y, desde entonces, no se ha vuelto a verlos juntos en alguna otra aventura. Por supuesto, en los juegos de Wii, **Link** (en turno) estará en otra etapa y por lo tanto, **Navi** ya no encaja en dicho espacio temporal.
Con respecto a tu pregunta del Nintendo 3DS, los propios licenciatarios y desarrolladores han comentado que su poder gráfico se podría equiparar al del Wii -con sus debidas proporciones-, pues en realidad, la calidad de los juegos presentados es elevada a lo que se haya visto actualmente en cualquier consola portátil. Títulos como **Resident Evil**, **Metal Gear**, **Kid Icarus** o el mismo **Street Fighter IV** son una clara muestra de lo que nos espera, una nueva y verdadera revolución en la portabilidad, mucho mejor calidad y tecnología que en el PSP de Sony y, sobre todo, con un apoyo impresionante por parte de los desarrolladores... y eso que sólo se trata de juegos de primera generación. ¿Te imaginas qué sorpresas nos deparará el Nintendo 3DS en su nivel de madurez?
Una de las franquicias que siempre está presente para Nintendo es **Harvest Moon,** de Natsume, que año con año nos ofrecen una o más historias que, aunque mantienen la misma esencia de juego, varían en algunos detalles y van adaptándose a los nuevos criterios que demandan los jugadores. Para Wii podrás encontrar los siguientes juegos: **Harvest Moon: Tree of Tranquility**, **Harvest Moon: Animal Parade** y **Harvest Moon: Magical Melody**.



Si quieres conocer los inicios de **Harvest Moon**, puedes descargar la primera versión que apareció en el Super NES en 1997. A pesar de los más de 13 años de su estreno, sigue siendo una excelente opción para los fans de los títulos de simulación.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo andas en tu vida? ¿Ya derrotaste a **Bowser** en tu último juego? Bueno, aprovechando la ocasión me gustaría hacerte unas preguntas que pueden ser interesantes:
1.- En la revista Club Nintendo de septiembre del 2010, en la sección de los *pinballs* no dice la fecha del **Super Pinball Behind the Mask**. ¿Podrían darmela?
2.- ¿ Ha salido o saldrá un juego donde **Bowser** sea protagonista principal y no un villano más?
3.- ¿Cuántos WiiPoints cuesta descargar **Super Smash Bros. 64** en la Consola Virtual?
4.- Un amigo tiene un problema con el Nunchuk, en pleno juego aparece como desconectado (a pesar de que sí lo está) y también se carga hacia un lado solo. ¿Qué es lo que puedo hacer?

Felipe Borquez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Felipe! **Super Pinball Behind the Mask** salió en 1994 para Super Nintendo y fue uno de tantos juegos de *Pinball* que vimos en dicha plataforma, quizá no el mejor, pero al final del día cumplía su objetivo: entretener.
El pasado juego de los plomeros (**Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**) tuvo una participación protagonista de **Bowser**, siendo la primera ocasión en un juego donde el villano tomaba un rol importante en el *gameplay* -y que no fuera dentro de un título deportivo-. Allí, la acción se dividía entre momentos con **Luigi** y **Mario** y espacios dedicados al rey de los **Koopas**. Esta aventura apareció en septiembre del 2009 para Nintendo DS y fue desarrollado por AlphaDream.
SSB 64 salió el 21 de diciembre del año pasado a un costo de 1000 Wii Points y es uno de los títulos del catálogo de la Consola Virtual que se consideran clásicos y obligados para tener en tu colección, pues además de ser el primero de la serie, cuenta con gráficos y ambientación que hará de las competencias con tus amigos, un momento de grata emoción. Por último, lo más probable es que tu Nunchuk esté dañado y por ello se desconecta o no responde como debería, te recomiendo que lo lleves a un centro de atención para que lo revisen y te den un diagnóstico.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo ésta todo por allá? ¿Listos para roquear con el nuevo estreno de **Guitar Hero Warriors of Rock**? Bueno, vamos al grano.
1.- Quiero comprar el juego de **LEGO Rock Band**, pero yo sólo tengo los instrumentos de **Guitar Hero**. ¿Son compatibles estos instrumentos con el juego de **Rock Band**?
2.- Me dijo un amigo que iban a sacar un **Guitar Hero Linkin Park**, ¿es esto cierto?, y si fuera así, ¿cuándo saldría?

Alejandro Valdovinos
Vía correo electrónico

Puedes comprar la versión de **LEGO Rock Band** sin problema alguno, ya que los instrumentos (todos) de la franquicia **Guitar Hero** son compatibles.
Para este título destaca la cantidad y calidad de canciones, pero la dificultad no es tan demandante. Sin embargo, es una opción agradable para los pequeños jugadores o aquellos que se inicien en este mundo del rockeo virtual, pero si eres más experimentado, podrás adentrarte en la máxima dificultad que vendría siendo como el "*Hard*" de **Guitar Hero III: Legends of Rock** o de los **Rock Band** tradicionales. En cuanto a la edición "Linkin Park", no hay comentarios oficiales ni de Activision ni de RedOctane, por lo que queda como un rumor más de Internet. De cualquier forma te invito a que sigas pendiente de nuestras próximas ediciones.

Esta línea fue cortada el mes pasado, es el final de la última respuesta:
...se conecten a tu sesión.

Ja ja, se las hice.

Arte por correo:
David Ash; Nuevo Laredo, Tamaulipas
Rodrigo Melendez; Machalú, Chile.
Javier Elias Espinoza; Concepción, Chile.
Joshua K. Hernández; Cd. Juárez, Chih.
Kyoduri Komakabi; Tijuana, Baja California.
Roberto Castro; La Paz; B.C. Sur.
Felipe Valdelamar; México, D.F.



El rombo de portada
El mes pasado se colocó entre el número once.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn



Regresa a las calles
La nueva entrega de la serie **Need for Speed** está por llegar a nuestro Wii.



Únete a la reta
No puedes olvidar que ya está disponible **GoldenEye 007** de parte de Activision.

¡Un enfrentamiento que hará historia en los juzgados!

En todos los años que lleva la industria, hemos visto infinidad de *crossovers*, todos bastante esperados y hasta cierto punto lógicos, como **Capcom vs SNK** o **Marvel vs Capcom 2**, pero del que les vamos a hablar a continuación, estamos seguros que absolutamente nadie lo esperaba, es más ni siquiera lo habían imaginado, se trata ni más ni menos que de **Professor Layton vs Ace Attorney** para Nintendo DS, el cual fue anunciado hace unas semanas por Level-5 en un evento realizado en Japón.

Está claro que la primera duda que surge luego de conocer la noticia es ¿de qué género será? Pues bien, será una aventura gráfica como se acostumbra en ambas series, aunque eso sí, no vamos a ver a ambos personajes usando superpoderes para derrotarse mutuamente, eso quedará para **Ken** y **Terry**; aquí tendrán que colaborar para resolver uno de los casos más complicados que les haya tocado vivir en cualquier otro momento.

Una joven ha sido acusada de ser una bruja y llevar desgracia a su pueblo, **Layton** tiene toda la certeza de que es la culpable, pero luego de una disputa con **Ace Attorney**, se dan cuenta de que es simplemente una víctima, que hay alguien más detrás de todos los destrozos, y es justo ahí, donde ambos genios deben trabajar juntos (aunque **Ace** no esté muy convencido) para encontrar al verdadero responsable.

El título pinta para ser una joya, aunque existe un pequeño problema, su salida para América no está contemplada, pero debemos recordar que las dos series gozan de una gran popularidad en el continente, por lo que no sería raro que en breve se dé a conocer información al respecto, por lo pronto, a cruzar los dedos para ver a estos dos íconos trabajando juntos.





Los tribunales estarán al rojo vivo con este juicio donde la verdad está coulta.

Ojalá que los desarrolladores se den cuenta del gran potencial de esta serie y tenga un lanzamiento en todo el mundo.



Aunque de entrada parece que se tratará de un enfrentamiento, ambos personajes tienen que colaborar para resolver el caso.

Enamórate en el

Todos sabemos que en Japón existen juegos bastante curiosos, como lo es **Love Plus**, título con el que Konami piensa apoyar la nueva consola portátil de Nintendo. No se trata de una novela gráfica o de algún RPG como podría ser usual, no, es en términos sencillos, un simulador de citas con una chica virtual, en el cual no existe un personaje principal, ya que somos nosotros mismos los encargados de llevar la aventura en todo sentido.

El tiempo es una línea constante...



Con juegos como éste, el Nintendo 3DS comienza a dar forma a un catálogo simplemente espectacular.

El Nintendo 3DS aún no sale a la venta pero ya está en boca de todos; los desarrolladores importantes ya tienen proyectos para la consola, en algunos casos más de uno, como Level-5 que además del enfrentamiento entre **Layton** y **Ace Attorney**, tiene preparado un título exclusivo de nombre **Time Travelers**, que parece será su apuesta para nueva franquicia.

La temática del juego, como su nombre lo dice, será viajar en el tiempo, pero no para conseguir un implemento o algo simple, sino para realmente descubrir un verdadero misterio, del cual hasta el momento, Level-5 no ha revelado pistas, pero sí deja ver que además del *gameplay*, el argumento será el pilar de esta aventura, que al parecer, nos pondrá en la piel de una joven japonesa que es atacada en un vagón de metro por un extraño ser.

En cuanto a gráficos, es de aplaudir el trabajo que han realizado, tanto las facciones de los personajes como los escenarios están perfectamente detallados, tanto así que las imágenes y videos que se encuentran disponibles, logran adentrarte, atraparte de una manera fenomenal. Su fecha de lanzamiento no ha sido programada aún, pero estaremos pendientes para saber los planes de su llegada a América en caso de que así lo decidan.

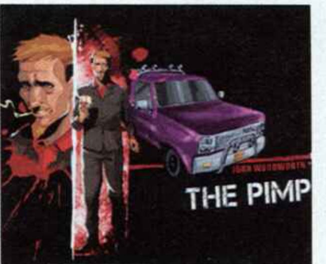
Conduce tu vida al mejor destino

Las sorpresas no paran en relación con el Nintendo 3DS, ya que ahora es turno de Ubisoft para mostrarnos uno de sus juegos para esta revolucionaria consola; se trata de **Driver: Renegade**, un capítulo exclusivo de esta exitosa serie que viéramos hace tiempo debutar en Wii en una interesante adaptación a los controles de movimiento.

En este título vamos a tomar el control de **John Tanner**, quien después de ver cómo el crimen toma la ciudad de Nueva York, decide ponerles un alto, aunque claro está, no va a ser bien visto por la autoridad, lo que dará como resultado un enfrentamiento espectacular. No se han mencionado datos acerca del sistema de juego, aunque lo lógico sería que contemos con uno tradicional y otro en que la pantalla táctil tome el protagonismo.

El dominio de esta franquicia dos generaciones atrás era innegable, sin embargo ahora ha perdido fuerza, por lo que esperamos que en el Nintendo 3DS recupere esa fuerza que lo hizo brillar y que prácticamente le permitiera crear este subgénero de juegos de libertad total.





La acción está en las calles de la ciudad, tu deber será salir a buscarla.



nuevo Nintendo 3DS

Por si no te ha quedado claro el concepto, te vamos a dar una breve explicación. El objetivo es conquistar a alguna de las chicas que aparecen en esta obra, ser cordiales con ella, desde acompañarla a la escuela hasta invitarle un helado, todo para que con el paso del tiempo, ella se enamore; suena hasta cierto punto gracioso, pero lo cierto es que este tipo de juegos tiene gran popularidad en Japón. Gracias a las características técnicas de la consola, el juego luce de maravilla, es desde ya uno de los más esperados en el país del Sol Naciente; hasta el momento es un misterio si lo veremos en América, pero estamos seguros que Konami ganaría millones de fans si se atreve a publicarlo.



Los conceptos de Konami siempre rompen los esquemas

CN Profile







Professor Layton

Un nuevo héroe al rescate

Estamos acostumbrados a que los protagonistas de los juegos usen espadas, pistolas o hasta poderes sobrenaturales, sin embargo, Level-5 nos ha mostrado que no siempre debe ser así, esto gracias al **Professor Layton**, protagonista de la serie del mismo nombre que ha maravillado a propios y extraños por su originalidad en Nintendo DS.

Un enfrentamiento esperado

Un verdadero duelo de destreza mental es el que nos espera con el recientemente anunciado **Professor Layton vs Ace Attorney**, donde podremos ver a estos dos personajes trabajando juntos para resolver un caso. ¿Quién crees que sea mejor? **Layton** tiene a su favor la experiencia y la paciencia, mientras que **Attorney** por su parte es desesperado e impulsivo.

La inteligencia puede más que la fuerza



Professor Layton es un amante de los acertijos, de los retos intelectuales, ya que sus capacidades analíticas le permiten ver situaciones o detalles que el resto de la gente jamás lograría, lo que le ha permitido ser reconocido en todo el mundo por esta capacidad especial; sin embargo no lo hace por pasatiempo, realmente quiere ayudar al mundo, por lo que ha descifrado casos verdaderamente complicados, en los que no ha usado otra herramienta que no sea su inteligencia.

Layton sabe que tiene que transmitir su talento, por lo que se hace acompañar siempre de **Luke**, su pequeño asistente al cual guía siempre por el camino correcto, que como él mismo ha dicho, no necesariamente debe ser el apegado a la ley. No importa lo apremiante de la situación, siempre encontraremos al **Professor Layton** sereno, disfrutando de una taza de té mientras encuentra alguna pista que lo ayude en el misterio asignado; esa es tal vez una de sus más importantes características, su tranquilidad ante la adversidad.

Hasta ahora tiene tres juegos en su historial (en América, en Japón son cuatro), **The Curious Village**, **The Diabolical Box** y **The Unwound Future**, aunque ya se anunció **The Mask of Miracle** para Nintendo 3DS. Su fama no se queda sólo en los videojuegos, pues es tan grande que incluso ha participado en una película que de momento sólo se ha exhibido en tierras niponas y en algunos países de Europa.

Como puedes darte cuenta, **Layton** es todo un personaje que aún tiene mucho que ofrecernos, pero lo mejor de todo es que representa una nueva forma de jugar, una más innovadora y exigente que esperamos algún día ver en una consola casera de Nintendo.

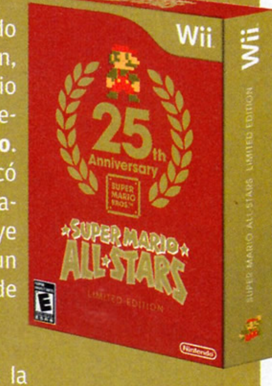
Log@in

@tono_rodriguez
Twitter

¡Cumplimos un año más en Club Nintendo! Llegamos a otro diciembre más, el número 19 en la historia de la revista. Pero no sólo nosotros estamos de celebración, también Nintendo festeja los 25 años de **Mario Bros.**, y lo hace a lo grande. No te pierdas los detalles que seguramente te interesarán bastante.



¡Ya está listo el Box Set del aniversario 25 de Mario Bros.!



En el número pasado de Club Nintendo comenté, a través de esta misma sección, que estábamos a la espera del anuncio oficial de la llegada del paquete conmemorativo del aniversario 25 de **Mario**. Pues bien, hace unos días se comunicó que en el Continente Americano tendríamos esta versión para Wii que incluye el título **Super Mario All Stars**, un cuadernillo con ilustraciones y un CD de música con el *soundtrack* de la serie.

Era un hecho que esta noticia vería la luz, pero bueno, hasta no tener la versión oficial no se puede especular con este tipo de lanzamientos que son superesperados entre todos los fans de Nintendo. Checa más detalles de esta celebración en nuestro especial que preparamos con motivo del cumple de **Mario**.


Super Mario Bros.


Super Mario Bros.: The Lost Levels


Super Mario Bros. 2


Super Mario Bros. 3

Adéntrate con Pikachu y compañía en el parque temático de la Fiebre Amarilla que llega al Wii



*Si te gustó la versión **Snap!** del Nintendo 64, este nuevo título te será muy familiar. No dudo en recomendarlo.*

Si pensaste que el Wii se había quedado fuera de los juegos de la serie de **Pokémon**, estabas equivocado. Nintendo ha preparado una nueva aventura para consola casera en la que tendremos un modo de juego muy diferente a lo acostumbrado en los sistemas portátiles de la compañía, me refiero al Game Boy y ahora Nintendo DS. Pues bien, en este título recorreremos un gran parque en el que podremos interactuar con un gran número de **Pokémon** y tomar fotos del juego, las cuales podemos guardar (si así lo queremos) en una tarjeta SD. Páginas más adelante encontrarás un Gamevistazo o puedes entrar en http://www.pokeparkwii.com/





Ya puedes tener en tus manos Donkey Kong Country Returns, que salió el 21 de noviembre

Siguiendo con las buenas noticias te platico que **Donkey Kong** ya puede estar en tu consola y que apenas unos días atrás fuimos testigos del lanzamiento del juego por parte de Nintendo. Como siempre ocurre en estos casos, en donde son títulos muy importantes para la compañía, se hacen presentaciones en las que algunos afortunados pueden probarlo horas antes de su venta al público. Fue una gran celebración de la cual te daremos más detalles en nuestro próximo número.



Por lo pronto no queda más que disfrutar este juego que para los que jugamos la versión de Super Nintendo nos hace recordar los ratos de entretenimiento y alegría con este gran desarrollo que tuvo Rare. Obviamente no es necesario que hayas jugado el título anterior para divertirte a lo grande, si eres nuevo o relativamente nuevo te encantará.

La Nintendo World Store de Nueva York reabrió sus puertas con una gran remodelación

Ya he platicado bastante acerca de esta tienda que está ubicada en el Centro Rockefeller de la Gran Manzana. Muchos han sido los eventos que se han realizado ahí, pero en esta ocasión la fiesta fue en grande, hasta pastel hubo. Los motivos fueron dos: la reapertura de la tienda completamente remodelada y el aniversario 25 de **Mario Bros.** En la foto de abajo te puedes dar cuenta de cómo quedó el lugar, difícilmente podremos ver una imagen así otra vez, ya que la gente llegará a ocupar esos espacios vacíos que hay en ella. En nuestra siguiente página verás de qué magnitud fue la celebración que se llevó a cabo ahí el pasado 7 de noviembre. ¡Disfruta la imagen!

Ponte activo y diviértete a lo grande

La moda del tapete ha regresado con mucha fuerza, eso lo vemos con el gran número de lanzamientos que hay por parte de las compañías en los que se incluye este accesorio que nos hace mover de arriba abajo.

Para esta ocasión la recomendación va enfocada a **Active Life Explorer** de Bandai Namco Games para Wii. Adéntrate en los distintos ambientes del juego para avanzar a través de las trampas y retos que encontrarás conforme avances en el juego. Invita a tus amigos o familiares a divertirse frente a la pantalla.



En **Active Life Explorer** tienes la opción de importar tu Mii. Más detalles en http://www.playactivelife.com



Si te das una vuelta por Nueva York, no dudes en ir.





*Shigeru Miyamoto y **Mario** partiendo el pastel durante la reapertura de la Nintendo World Store.*



TEXTEA 31111

CLUB NINTENDO

Imágenes y Tonos

Servicios sólo para México

Envía CT FOTO + " Clave" al 31111

Ej: CT FOTO C861 al 31111

Precio por imagen: $15.13 IVA Incluído

Tu celular debe tener WAP configurado

Envía | ABC CT FOTO C861 | al | Number 31111



C859



C860



C861



C862



C863



C864



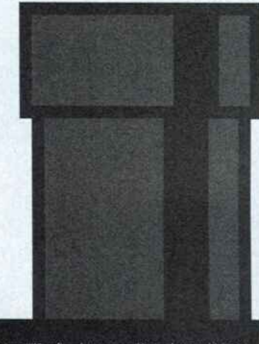
C865



C866



C867



Descarga los tonos reales más "IN" en tu celular

Envía CT TONO + " CLAVE" al 81111

Ej: CT TONO HEAVY al 81111

Precio por tono real: $23.20

Tu celular debe tener WAP configurado

TONO	CLAVE
Cooler than me/ Mike Posner	COOLER
Noy myself tonight/ Christina Aguilera	NOTMYSELF
Heavy cross/ Gossip	HEAVY
We no speak americano/ Yolanda Be cool and DCP	AMERICANO
Dj got us fallin in love /Pitbull ft. Usher	GOTUS
Somos aire/Motel	AIRE
Somebody to love/ Glee	TOLOVE
Take it off/Ke$ha	TAKEITOFF
Besame/Camila	BESAME
Prohibido quererme/OV7	PROHIBIDO
Adelante Corazón/María José	ADELANTE2
Estuve a punto de/Miguel Bosé	APUNTO

esmas móvil® 42222

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERA[S]

AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática mensual. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

APP DE REGALO

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES



¡Descubre si están hechos el uno para el otro!

clave AMOR

Este producto es sólo para diversión.

EL FINAL

¿Quieres saber cuánto tiempo te queda de vida?



clave FINAL

Este producto es sólo para diversión.

PEDOMATIC

¡CONVIERTE TU CELULAR EN UNA MÁQUINA DE GASES! CON EL ORIGINAL PEDOMATIC HARÁS LAS MEJORES BROMAS



Este producto es sólo para diversión.

Galletas de la suerte

LAS GALLETAS DE LA SUERTE TE DAN UNA PIZCA DE FILOSOFÍA ORIENTAL. ¡ILUMINA TUS DÍAS!



clave GALLETA

Este producto es sólo para diversión.

Siguiente vida

Descarga esta aplicació[n] y el oráculo te dirá cómo [será] tu forma de vida en e[l] siguiente nivel.

clave VIDA

Este producto es sólo para diversión.

Envía CN APP + "CLAVE" al 42222 Ejemplo: CN APP AMOR

JUEGOS DE REGALO



DEPORTES clave: DEPORTES

Compite en 10 deportes diferentes en este mega-paquete de juegos de verano favoritos. Juégalos por separado o compite en todos para ganar el desafío deportivo definitivo.





BETTY clave: BETTY

Acompaña a Betty cuya doble vida la lleva a través de aventuras en el espacio. Cuando la galaxia llama ella se transforma en ¡Betty Atómica, Guardiana Galáctica y Defensora del Cosmos!






¡El jueg[o] que te ha[rá] sudar!













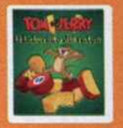
SU30 | EMERGENCIA | JEWEL | CHICAS | AGE | AIR | PAINS | LOVETRIS | MOSQUETER[OS]
















TOP | SCOOBY |  NEUTRON | MUMU |  TOM | SPACE | DIBUJO | BEN | TOPO

CANON

clave: CANON

Prepárate para correr a través de las más bellas ciudades de Europa. Acelera entre el tráfico a contramano y no dejes que la policía te alcance.

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 

Ejemplo: CN JUEGO DEPORTES

PREVIO

Ni No Kuni

Level-5 / Nintendo DS



Todo problema siempre tiene una solución

Existen películas que por su temática, por su desarrollo, pasan a la historia, como es el caso de **El viaje de Chihiro**, **La Princesa Mononoke** y **Ponyo: El Secreto de la Sirenita**, todas con grandes mensajes y creadas por el genio Hayao Miyazaki, talentoso artista japonés que por medio de sus cintas nos lleva a tierras que por su magia, sólo tienen cabida en la imaginación. ¿Por qué te contamos todo esto? Sencillo, en conjunto con Level-5, Miyazaki prepara un videojuego para Nintendo DS, de nombre **Ni No Kuni**, con el cual espera seguir maravillando al mundo.

La historia del juego, como todas la que nos plantea Miyazaki, es maravillosa; en ella tomaremos el papel de un inocente niño de nombre **Oliver**, quien desafortunadamente, pierde a su mamá por causas extrañas, entre su dolor, se refugia en un muñeco que su madre le regalara tiempo atrás, pero no se trata de un juguete normal, es ni más ni menos que un ser mágico, quien se presenta al niño como **Shizuku**, quien le comenta de un lugar sorprendente, una tierra paralela a la que vivimos donde tal vez podría encontrar nuevamente a su mamá.



Está claro que **Oliver** acepta acompañarlo, pero no será sencillo, pues en dicho lugar habitan también seres peligrosos que no dejarán que cumpla su misión. Lo que te acabamos de contar es el principio, una pequeña parte de todas las sorpresas que tiene preparado Level-5 con esta obra, que hasta ahora, sólo está programada para Japón, pero que confiamos pueda salir de la isla gracias a la fama de las obras de Miyazaki.

El género será RPG, tradicional, por turnos, claro está que pensado en la pantalla táctil de la consola para volver los combates más ágiles, pero no será para lo único que te sirva, ya que en ciertos momentos tendrás que copiar patrones para poder realizar conjuros o resolver acertijos, todo con el *Stylus*. Esta profundidad en el *gameplay* logra no sólo que te identifiques con el personaje, sino que te permite disfrutarlo y no aburrirte como suele pasar con los juegos de este estilo.

Como ya te comentamos, no se sabe si saldrá en nuestro continente, aunque confiamos en la visión de Level-5 para publicarlo, ya que es un título que tiene todo para triunfar en cualquier rincón del planeta; te mantendremos informado de todo lo que ocurra con esta entrega, ya que este mes aparece en Japón y se prevé que se agote antes de que termine el año, por lo pronto, si no conoces el trabajo de Miyazaki, puedes adquirir alguna de sus películas para que puedas identificarte con su visión tan particular que tiene acerca de la vida y todos los elmentos que la componen, que es precisamente lo que le ha dado la fama que ahora posee.





Muchas personas dicen que en Japón no se ha visto el mismo nivel de años anteriores en lo que a producción de videjuegos se refiere, pero después de ver obras como esta, quedamos convencidos de que es un error tal afirmación, pues Japón siempre será parte crucial para la industria.









Project Zero 2

Tecmo / Wii

El terror llama a tu Wii... una vez más

Hace poco más de un par de años, se dio una alianza que nadie esperaba entre Nintendo y Tecmo (no, no estamos hablando de **Metroid: Other M**), para crear una versión exclusiva para Wii de su popular serie **Project Zero**, mejor conocida en nuestro país como **Fatal Frame**; pues bien, luego del éxito que tuvo este título en tierra orientales (fue exclusivo de Japón), se ha anunciado una segunda parte, que si bien hasta ahora no se sabe si tendremos la suerte de ver, no está de más conocer lo que ofrecerá.

Hasta el momento no se ha revelado la trama de este nuevo capítulo, podría ser una continuación directa de la última versión o bien, como varios comentarios afirman, un *remake* de alguna entrega pasada que no apareciera en consolas de Nintendo, cualquiera que sea en estos momentos la verdad, lo importante es que sería una segunda adaptación de manera consecutiva, sin ver la luz para otras plataformas, lo que remarcaría lo que representa el Wii en Japón, donde esta serie se coloca sin problemas a la par de otras grandes como **Silent Hill**.

Gráficamente se nota una gran mejoría, ya que en la primera entrega, aunque buena, manejaba pocas tonalidades, situación que aquí se ha corregido por completo; las fuentes de luz han mejorado bastante, mostrando en todo momento la gran gama de colores en los objetos de las distintas habitaciones que tendrás que recorrer. En cuanto a las texturas se nota también una mejoría sustancial, se puede apreciar sobre todo en la ropa de las protagonistas, que como debes saber, son dos hermanas con un oscuro pasado.

Como es una tradición, se mantendrá el estilo clásico del *gameplay*, es decir, para defenderte de los seres del otro mundo que intentarán llevarte con ellos, usarás una cámara fotográfica, que aunque suene raro, tiene más sentido que intentar atacarlos con armas como cuchillos, espadas o pistolas, ¿no crees?; ahora bien, en cuanto a la forma en que el Wiimote vaya a ser aprovechado es aún un misterio, pero sería interesante que voltearan a ver lo que logró Konami con **Silent Hill: Shatered Memories**.

Su salida para Japón está prevista para 2011, aún sin confirmar alguna fecha en específico. En América, como ya comentamos, la primera parte no la pudimos disfrutar, pero tomando en cuenta la buena relación que hay ahora entre Nintendo y Tecmo, podríamos vivir una historia diferente, una con final feliz; esperemos que así sea, sobre todo por los fans de la serie que la esperan con ansias.

El género de terror en los videojuegos ha cobrado nueva vida gracias al Wii que con sus controles han llevado a las compañías por un nuevo sendero de creatividad que antes no existía debido a las limitantes técnicas de las consolas; un claro ejemplo es esta serie.







Kingdom Hearts Re:coded

Square Enix / Nintendo DS

La esencia es la clave para sobrevivir

Aún recordamos cuando esta saga apareció en Game Boy Advance, las críticas eran muchas, pero lo curioso es que no eran respecto a su mecánica, sino a los personajes que aparecían, ya que como son parte del mundo de Disney, se pensaba que era un RPG simple, aburrido y que no aportaría nada... Qué equivocados estaban, Square Enix ha usado como nadie a estos personajes para crear una de las historias más espectaculares que se recuerden en el género, al grado de que cada versión que aparece se vuelve un récord de ventas en todo el mundo, como lo será ahora **Re:coded** para Nintendo DS.

El argumento de este juego toma lugar justo después de los hechos de **Kingdom Hearts II**, **Mickey** alertado por **Jiminy Cricket** sobre un nuevo peligro, decide mandar a sus hombres a investigar, pero sabe que necesitarán de la presencia de **Sora**, pero desafortunadamente no podrán contar con él para esta misión, por lo que decide usar una copia que creó para situaciones de emergencia, que puede incluso emular el pensamiento y acciones del original; a muchos les parece un disparate, pero es la única esperanza que queda.

La movilidad del título es parecida a lo que vimos en **Kingdom Hearts 358/2 Days**, es decir, eres libre para recorrer los escenarios, que por cierto son enormes, llenos de áreas especiales para investigar, pero lo más importante es que las batallas son en tiempo real, no por comandos o turnos como en los primeros capítulos, lo que te permite hacer combos increíbles en los que puedes incluso elevar a tus enemigos para rematarlos, todo con la ayuda de tu **Keyblade**.

Para apoyarte en tu misión, tendrás la ayuda de personajes como **Chip** y **Dale**, **Donald**, **Alicia**, **Hércules**, **Cloud**, **Aladdin**, quienes estarán dispuestos a arriesgarlo todo por defenderte. Por otro lado, el reto no sólo estará en las batallas, ya que en cada escenario encontrarás *puzzles* a resolver, que si bien no son tan complejos como en otras apariciones, si deberás estar atento a tu alrededor para que puedas superarlos.

Su salida se espera para enero del 2011, es decir, en un mes. Cabe mencionar que **Re:coded** se trata de un *remake* de una versión especial que había aparecido sólo en Japón y para teléfonos celulares, de modo que esta oportunidad no se puede desaprovechar.













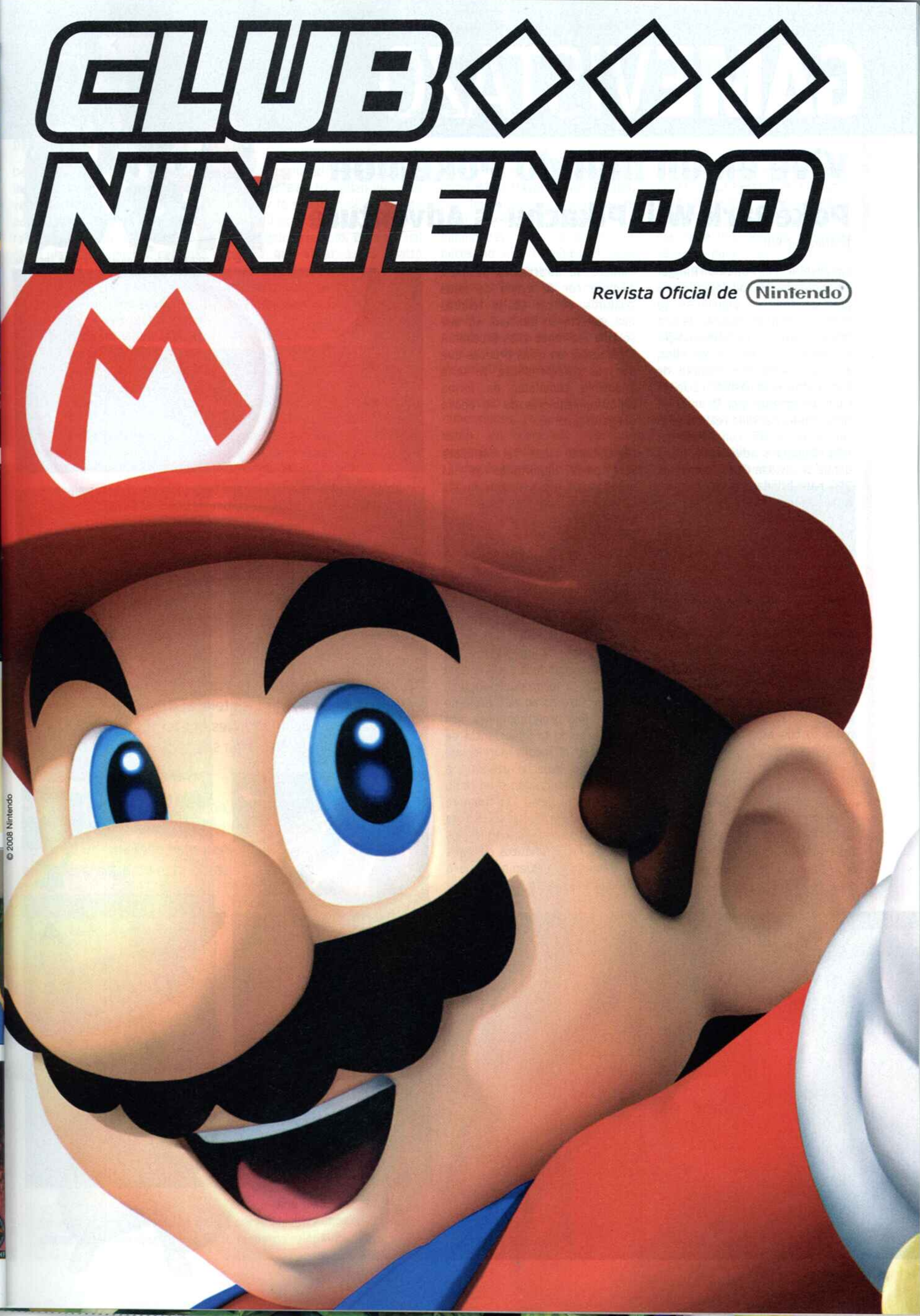
Square Enix ha logrado llevar a los personajes de Disney a un plano en el que jamás se imaginaron estar en el medio de los videojuegos, cada entrega es una obra única que se vuelve de inmediato indispensable en toda colección de los amantes de los juegos RPG.

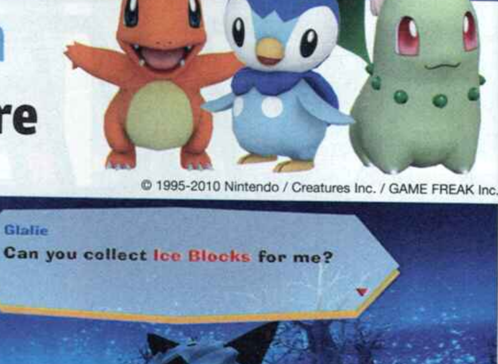









CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2008 Nintendo



Vive en un mundo Pokémon

PokéPark Wii: Pikachu´s Adventure

Nintendo / Wii

Las aventuras de **Pokémon Ranger** en Nintendo DS han logrado una gran cantidad de seguidores, ya que nos permiten conocer de una manera distinta a estos personajes al convertirnos en uno de ellos, lo cual resulta muy distinto de sólo darles algunas indicaciones como entrenador, por lo anterior, Nintendo ha decidido realizar algo similar en el Wii, con **PokéPark Wii: Pikachu´s Adventure**, título donde se olvidan de los combates RPG para brindarnos una historia totalmente nueva.

En esta aventura, el **Pokémon** favorito de todos, **Pikachu**, es invocado ni más ni menos que por uno de los personajes más enigmáticos del concepto, nos referimos a **Mew**, quien al ver perdidos los fragmentos de un mágico prisma, no ve otra manera de remediar la situación que con la ayuda de **Pikachu**, ya que sabe de antemano que cuenta con un gran carisma que le permite tener contacto con otros **Pokémon** sin problema.

Fuera del coliseo también existe un reto

Todo el argumento se desarrolla en un parque de diversiones, ahí deberás participar en el mayor número de atracciones posibles, siempre con la ayuda de otras criaturas, de las cuales tendrás que ganarte su amistad, ya que solo de ese modo ellos accederán a participar en otras pruebas que por sus características, te sería imposible completar de forma solitaria; requieres de su apoyo obligatoriamente.

Lógicamente que el Wiimote será parte importante de las pruebas que vas a superar, quizás los movimientos no sean tan elaborados como en **Wario Ware: Smoooth moves!** pero eso sí, son bastante divertidos. Es una lástima que sólo pueda participar una persona, seguramente que con tres amigos más sería una gran opción para las retas de fin de semana.

En este tipo de juegos, muchas veces la calidad de la obra no es la misma que la del producto original, pero por fortuna en este título no ocurre, los programadores son conscientes de la importancia de la serie en el medio, por lo que han puesto especial atención a los detalles, logrando así un título que merece llevar el nombre que tiene en la portada; será un agradable respiro para todos los entrenadores y fanáticos de estos personajes que pedían algo nuevo en la consola casera.

Habla con todas las criaturas que te encuentres, te harán algunas peticiones que si cumples te recompensarán.

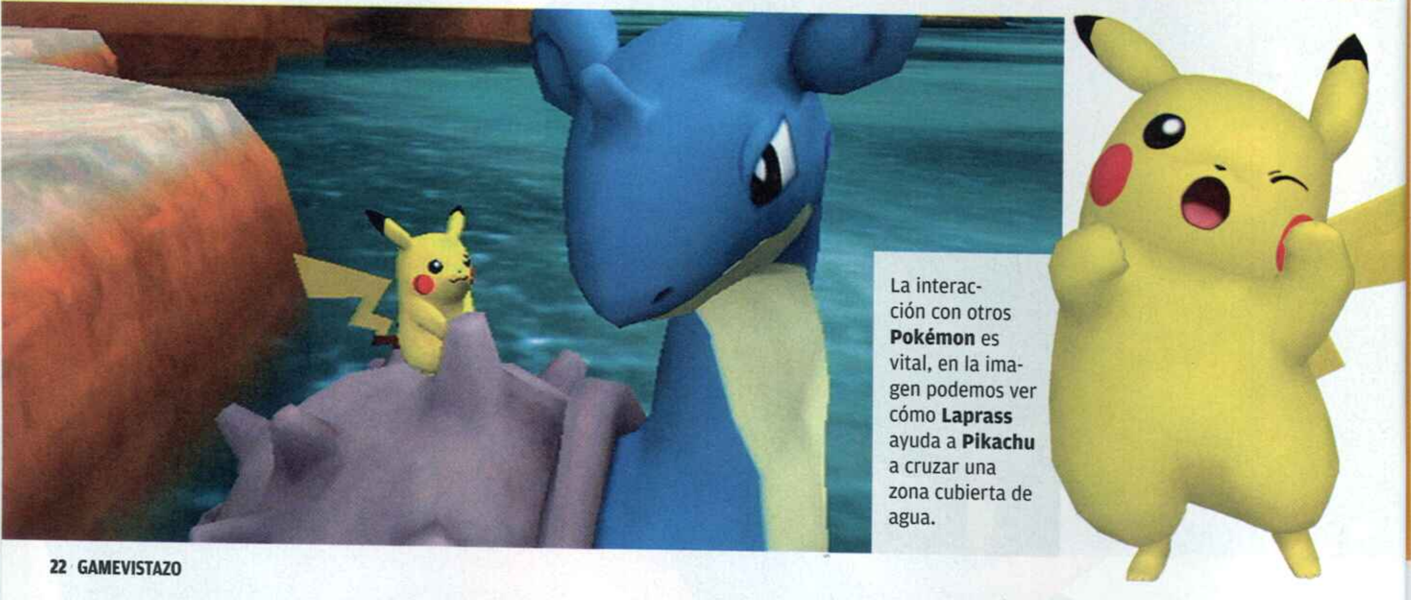




Los ambientes de este juego nos recuerdan mucho a los de **Pokémon Snap** para Nintendo 64, ya que son sumemente variados y con acciones diferentes para realizar, lo que permite que la diversión sea constante.







La interacción con otros **Pokémon** es vital, en la imagen podemos ver cómo **Laprass** ayuda a **Pikachu** a cruzar una zona cubierta de agua.

El poder estará en la palma de tu mano

Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction

D3 Publisher / Nintendo DS

Desde su debut en televisión, la serie **Ben 10** se volvió un verdadero éxito, por lo que no se podían hacer esperar los artículos relacionados con la animación, como playeras, juguetes, películas y claro está, videojuegos, donde hemos podido ver grandes títulos para las consolas de Nintendo, a los que ahora deberemos sumar **Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction** para NDS, el más reciente trabajo de D3 Publisher que según parece, será el mejor de la serie de este joven superhéroe.

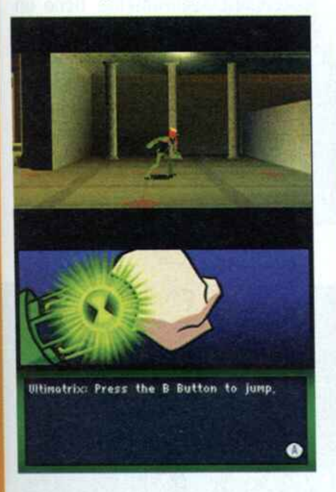
Una nueva amenaza extraterrestre está causando estragos en la tierra, sólo una persona puede salvar a la humanidad de una segura extinción, **Ben 10**, quien luego de analizar la situación se da cuenta que la única manera es reuniendo un antiguo artefacto, para lo cual tendrá que viajar a los cuatro puntos cardinales del planeta, cada uno con retos y peligros únicos que intentarán poner fin a tu objetivo.

Conoce a tus nuevos refuerzos

Parece una misión complicada, ¿verdad? Pero no estarás solo, vas a contar con el Ultimatrix, la evolución del Omnitrix, que te permitirá convertirte en extraterrestres más poderosos, como **WaterHazard** o **Ampfibian**, con los que tus problemas se verán reducidos gracias a sus habilidades; por cierto, no es necesario que termines el nivel con el personaje que hayas elegido primero; de acuerdo con las circunstancias que atravieses puedes cambiarlo las veces que desees por otro, el secreto está en conocer y dominar las habilidades de cada transformación.

La acción se desarrolla en dos dimensiones, pero los elementos están en completo 3D; los personaje, tienen sus movimientos típicos de la serie de televisión, lo que dejará felices a los fans. En la pantalla táctil estará el Ultimatrix todo el tiempo, mostrándote el monstruo que estás usando en ese momento, pero en ocasiones servirá para ver diálogos y cinemas, por cierto, estos últimos de gran calidad.

Si piensas que estamos ante el clásico juego hecho sólo para los seguidores, estás equivocado, esta nueva entrega de **Ben 10** realmente toma lo mejor de la serie y lo mezcla con una historia original y un *gameplay* sencillo, que da como resultado horas de diversión con tu Nintendo DS en cualquier lugar donde te encuentres.







Gracias a las animaciones con las que cuenta el juego, podrás entender y adentrarte en la historia como pocas veces en un juego de este personaje, sin duda un gran punto a resaltar de esta obra.





En la parte inferior de la pantalla podrás ver todas las transformaciones que tienes disponibles en tu moderno reloj.





Nunca los deportes fueron tan divertidos

Deca Sports 3

Hudson / Wii

La tercera entrega de esta serie deportiva ya está en el mercado, consolidándose como la mejor de la serie gracias a sus grandes opciones pero sobre todo en la forma como han empleado el Wii MotionPlus, que se adapta de maravilla a las diez actividades que vas a tener que superar; si nunca has jugado alguna de las entregas pasadas, esta es una oportunidad de oro, no te arrepentirás jamás.

De lo más destacado de **Deca Sports 3**, es que todas las pruebas son totalmente nuevas, tendremos clavados, tenis de salón, voleibol, raquetball, carreras en kayak, acrobacias en la nieve con medios tubos, además de algunas bastante singulares (tanto que a uno de ellos no lo conocíamos), donde controlaremos pequeños aviones y otra en donde el reto será cortar un tronco con un serrucho... ¿No es deporte? Tal vez no, pero ¡es muy divertido hacerlo en equipo!

Ya que mencionamos los equipos, te decimos que podrás elaborar el uniforme de tu escuadra para participar en cada competencia, incluso si lo deseas puedes modificar las características de los integrantes, esto es más que un detalle estético, debes estudiar muy bien cada torneo para saber qué atributos te conviene mejorar en tus atletas.

El camino a la perfección no es largo

Visualmente ha mejorado en ciertos detalles, como la textura de los entornos, el público en las arenas se ve más vivo y animado, pero se mantienen los modelos de los personajes poligonales, parecidos a los Mii. La música y efectos de sonido son muy buenos, claro que no al nivel de un **FIFA** o **Pro Evolution Socce**r donde escuchas cánticos todo el tiempo, pero logran poner ambiente a las confrontaciones, lo cual es un punto muy importante.



La adición del Wii MotionPlus no será el único extra interesante para **Deca Sports 3**, ya que se ha agregado la opción de *multiplayer online*, aunque algo limitada, es decir, sólo cuatro deportes estarán disponibles para este tipo de competencias, aunque eso si, el desarrollo de las partidas en línea no se ve afectado en ningún momento, como si pasa por ejemplo en **PES 2010**, donde es imposible terminar un partido; Hudson lo ha hecho muy bien.

Los desarrolladores aun no han sacado todo el provecho que se esperaba del Wii MotionPlus, por lo que en estr caso es de reconocer el esfuerzo de Hudson en **Deca Sports 3**, donde se nota que experimentaron bastante para lograr una sensación realista, que fuera más allá de apuntar a la pantalla o moverlo rítmicamente; esperemos que varias compañías lo tomen como ejemplo y pronto veamos juegos excelentes como éste, que además dejan claro que Hudson tiene como una prioridad los juegos para Wii.

Ha llegado una tercera parte, pero el potencial de crecimiento sigue latente, no sólo por la gran catidad de deportes que existen y que no se han adaptado a esta franquicia, sino también el crecmiento que puede tener el *gameplay*, que ha pasado de agitar el Wiimote en momentos especiales a marcar pasos de forma precisa para aumentar el realismo de las competencias; seguramente tiene un futuro brillante no sólo en Wii, sino incluso en próximas consolas de Nintendo que apostamos seguirán por este camino de innovación que han marcado. No esperes y consigue la medalla de primer lugar.















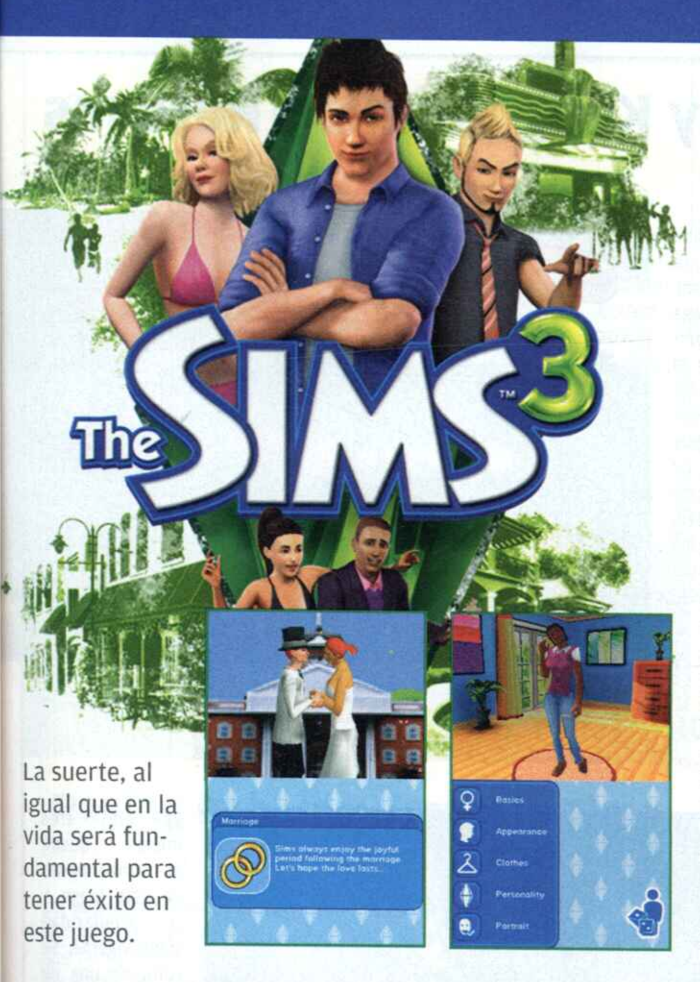


Esta serie ha demostrado que para triunfar lo único que se requiere es originalidad, no gráficos impresionantes y millones de dólares gastados en mercadotecnia, **Deca Sports 3** es sorprendente.





Los movimientos que consigas en el aire serán muy importantes para tu marcador final en esta prueba.



La suerte, al igual que en la vida será fundamental para tener éxito en este juego.

¡Regresan!

The Sims 3

Electronic Arts / Nintendo DS



Diseña la personalidad explosiva de tu propio Sim

Luego de un tiempo de ausencia, los Sims están de regreso en el Nintendo DS, y claro, se habían tomado un tiempo de relajación para permitir que conocieras toda la gama de **MySims** que de cierta forma, también forman parte de la misma familia dentro de Electronic Arts. Con esta tercera entrega, podrás crear a tus Sims con características únicas de personalidad, complacer -o no- sus deseos y controlar sus vidas dentro del vecindario. Lo anterior mediante nuevas funciones que se incluyeron para volver más dinámico e interactivo el juego; además de procurar que la temática e interfaz sea más fácil de comprender para usuarios de todos los niveles.

Una de las novedades son los "Karma Powers" que podrás activar mientras participes en la vida del Sim, dándote control y cualidades especiales para interactuar con los personajes por un instante, dándole suerte o bendecirlos con "belleza instantánea" o castigarlos y orillarlos a un fracaso épico (en una suerte de escarmiento). Asimismo, puedes controlar a múltiples personajes que habiten en una casa y disfrutar de momentos especiales mientras tengas interacción con los demás visitantes.

En conclusión, se trata de un juego entretenido que pondrá en marcha tu creatividad para crear personajes y brindarles una historia, mientras controlas y canalizas sus acciones para obtener los mejores resultados que se vean reflejados es tu estado. El juego no es difícil de comprender y te dará un sinfín de horas mientras llevas una vida virtual en tu NDS.

TOP 10



Donkey Kong Country Returns

Nintendo / Wii

Donkey siempre ha sido un personaje importante para Nintendo, pero desde su aparición en la saga **Country**, su rol ha cambiado por un ícono en la lista de los juegos legendarios y, ahora, esa brillante actuación de **Donkey** y **Diddy** está a punto de cobrar nuevos bríos a través del potencial del Wii, utilizando la gracia de sus controles y agregando nuevas funciones como lo es el modo cooperativo.



Call of Duty Black Ops

Activision / Wii

Prepárate para entrar en la mejor zona de combate para Wii. **Call of Duty Black Ops** es una intensa batalla sin cuartel en donde recorrerás escenarios repletos de enemigos que debes combatir junto con tu escuadrón. El *gameplay* es tan amigable que basta con unos segundos para que te adaptes a los cambios de equipo o movimientos que debes recrear.



Metroid Other M

Nintendo / Wii



Ya son tres meses desde el lanzamiento de este juego y su popularidad sigue vigente. Se trata de una de las mejores historias de la franquicia desde sus inicios, donde no sólo tendremos múltiples escenas de acción, sino que también nos deleitaremos con la sorprendente calidad gráfica.

Disney Epic Mickey

Disney Interactive Studios / Wii

El clásico personaje de Disney alteró por accidente un mundo de fantasía y, cuando pensó que todo estaría bien, fue absorbido a este universo misterioso, donde su pincel será pieza clave para devolver la paz y corregir el daño hecho a este otrora pacífico lugar. ¡No dudes en jugarlo! Seguramente será de tu agrado desde el momento en que inicies tu aventura.



Guitar Hero Warriors of Rock

Activision / Wii



Las **Leyendas del Rock** están de regreso, pero en esta ocasión su reto será mucho mayor, es por ello que tendrán que ganar más poder para transformarse en unos guerreros del escenario. Todos y cada uno de los personajes se reinventarán a sí mismos, probando su talento en temas de puro poder roquero.

GoldenEye 007
Activision / Wii

Hace años se catalogó como el mejor FPS para Nintendo 64 y llegó a obtener calificaciones envidiables por parte de la prensa. Ahora, en Wii, Activision retoma el concepto de **GoldenEye** y lo lleva a nuevos horizontes, agregando más opciones de juego y remasterizando no sólo el audio, sino que también notarás mejoras en efectos de sonido y, por supuesto, calidad gráfica que te mantendrá inmerso en las aventuras del **007**.



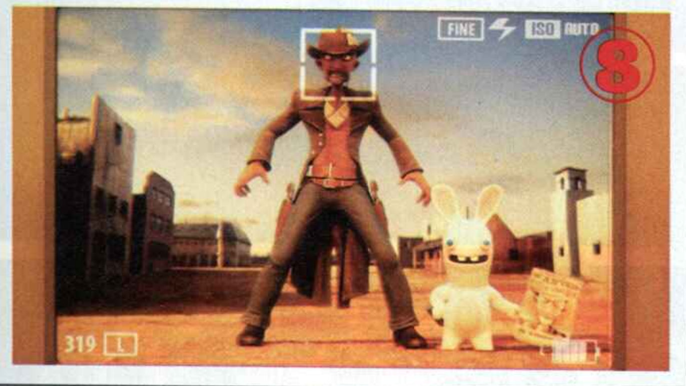
Kirby Epic Yarn
Nintendo / Wii

Kirby está de regreso en las consolas de Nintendo luego de varios años de ausencia, la esfera rosada llega con una propuesta diferente que será del agrado de todo tipo de jugadores. Se trata de un universo creado específicamente con estambre e hilos, desde las casas hasta los árboles y objetos decorativos tendrán una estructura única. El juego conserva su estilo de plataformas y la habilidad de **Kirby** para transformarse.



Raving Rabbids: Travel in Time
Ubisoft / Wii

Los alocados conejos de Ubisoft han hecho de todo, pero aún les falta mucho por recorrer, ahora, en su viaje a un museo, se encuentran una lavadora que en realidad es una máquina del tiempo. A través de este intesesante artefacto, los **Rabbids** viajarán a momentos cumbre en la historia de la humanidad... cambiándola o modificándola de las formas más graciosas y entretenidas que te puedas imaginar. Disfrútalo sólo en Wii.



Rock Band 3
Electronic Arts / Wii



Rock Band es una de las franquicias de ritmos más populares a pesar de las pocas entregas que hemos visto llegar. Pero ahora, con esta tercera se promete alcanzar a más roqueros -y de todos los géneros-, pues de entrada, el día del lanzamiento ya podrás accesar a la librería en línea para descargar (con costo adicional) cualquiera de las más de 2000 canciones, así que ya no hay pretexto para decir que te quieres salir de la banda.

Sonic Colors
SEGA / Wii



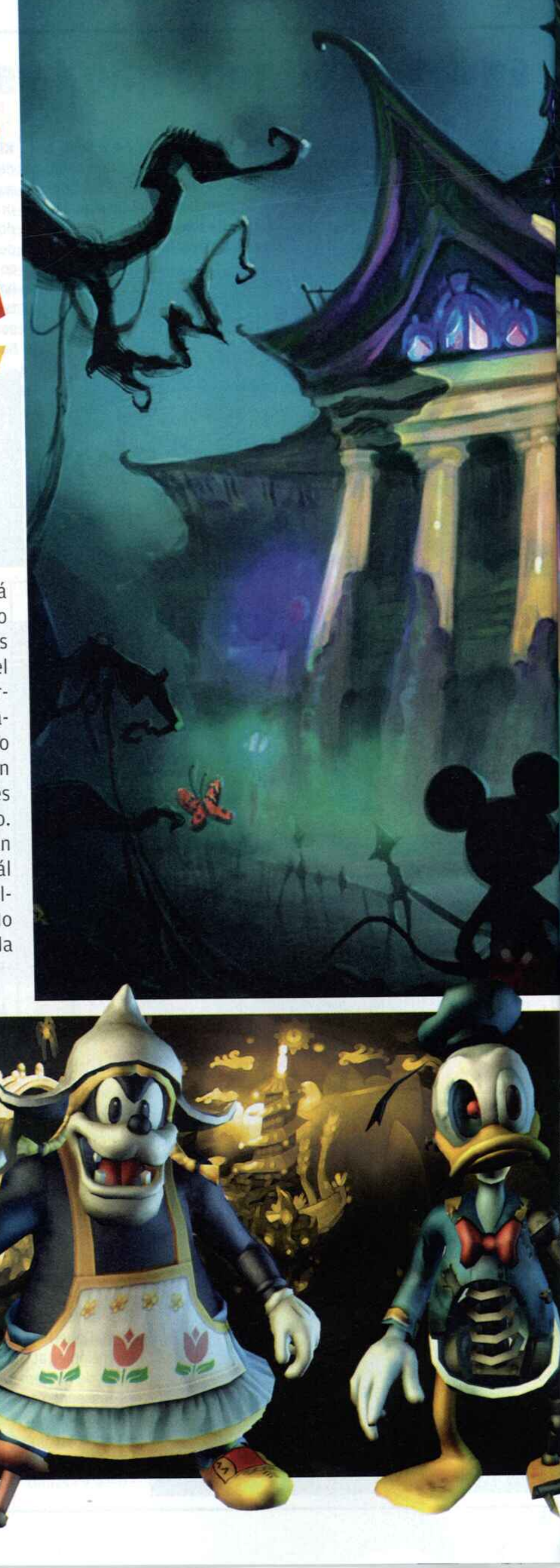
Nuevamente el erizo azul le saca brillo a sus tenis para conquistar otra misión en **Sonic Colors**. El doctor **Eggman** supuestamente está construyendo un parque de diversiones en el espacio para compensar todo el mal que ha hecho, pero en realidad, su intención es atraer y capturar a unas criaturas de nombre Wisps, pues su energía es tan poderosa que **Eggman** hará todo lo que esté a su alcance para obtenerla. Así que **Sonic** y **Tails** irán en la ayuda de las pequeñas criaturas.

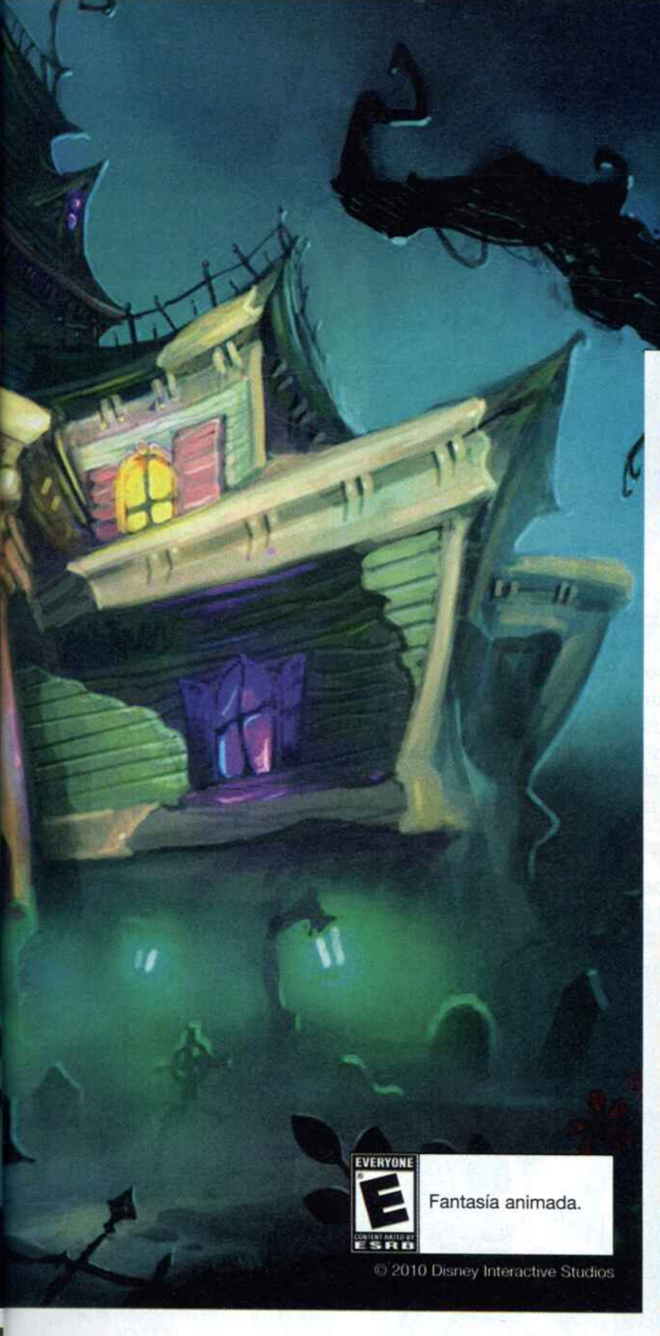


DISNEY EPIC MICKEY

La gran aventura de **Mickey Mouse**

A través de la historia, los juegos de **Mickey** siempre habían sido estigmatizados como productos para niños, aunque hubo muchos muy buenos especialmente para el Super Nintendo, como **The Magical Quest starring Mickey Mouse** y **Mickey Mania**, que disfrutábamos por igual sin importar la edad que tuviéramos. Sin embargo, Disney ahora pretendió dar un giro en la percepción del ratón, quizá retomando un poco de lo que anteriormente vimos en **Magical Mirror** en el GameCube, ¿lo recuerdas? Y es que en esta ocasión, viajarás a un mundo de fantasía -aunque un poco tenebrosa- a través de otro espejo mágico. ¿Qué hazañas le esperan al ícono de Disney? ¿Cuál es el misterio que se oculta detrás del espejo? No pierdas detalle y checa la siguiente información.





Disney nos presenta un nuevo concepto con **Disney Epic Mickey**, resultado una historia envolvente no sólo en lo textual, sino incluso en todo el entorno visual al que seremos atraídos una vez que nos adentremos al mágico mundo del espejo.





Los escenarios son diversos y ubicados en múltiples etapas de la historia de Disney como podrás ver en las fotos.









La historia

En los albores de la historia de **Mickey Mouse**, un día él se despierta siendo atraído por un gran espejo en su habitación, y cuál sería su sorpresa que al tocarlo con sus manos se vuelve maleable dando paso a un portal que lo conduce a una realidad alterna, un sitio sombrío donde cosas mágicas ocurren tan naturalmente que te sorprenderían.

Allí, un hechicero de nombre **Yen Sid** ha creado un maravilloso, colorido y enigmático mundo donde las creaciones olvidadas y retiradas de Disney viven con prosperidad. Originalmente, el poderoso hechicero de **"The Sorcerer's Apprentice"** que apareció en la cinta animada de Disney **Fantasía** (1940), fue nombrado como **Yen Sid** por los animadores, aunque nunca se le conoció de dicha forma en pantalla. En **Specto´s Game, Oswald the Lucky Rabbit** -el primer protagonista de una caricatura creada por Disney en 1927- se volvió uno de los primeros habitantes del mundo diseñado por **Yen Sid**, luego de que **Mickey Mouse** fuera creado.

¿Sabías que?

1.- El propio Walt Disney se encargó de prestar su voz a **Mickey Mouse** en sus primeros años (desde 1929 hasta 1946); desde entonces, varios han sido los encargados de llenar con alegría las cuerdas vocales del afamado ratón.

2.- El personaje de **Oswald the Lucky Rabbit** fue creado por Walt Disney en conjunto con el dibujante Ub Iwerks y tuvo gran presencia en la pantalla durante los años 20 y 30. Sin embargo, Disney perdió sus derechos a manos de Universal Studios (distribuidores), por lo que los genios creativos tuvieron que trabajar para diseñar otro personaje y darle el carisma suficiente para captar la atención de la gente, dando origen a **Mickey Mouse**.

3.- Más tarde, en el 2006, la compañía Disney recobraría los derechos de **Oswald**, así como de los 26 capítulos originales en donde aparecía este simpático conejo, por lo tanto, también sirvió como trampolín para dar vida a este creativo juego llamado **Epic Mickey** y el primer acercamiento de ambos íconos de la animación.



Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **Disney Interactive Studios** / Categoría: **Acción/Aventura**




















Los enemigos que enfrentarás serán muy raros e impredecibles.

Oswald the Lucky Rabbit VS. Mickey Mouse

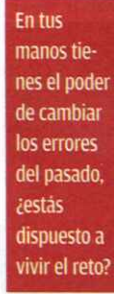
Oswald logra que la tierra mágica se vuelva confortable para los demás personajes retirados que van llegando uno a uno a este mundo emblemático. Los años transcurren y mientras **Oswald** pasa su tiempo en la conocida "Cartoon Wasteland", comienza a sentirse celoso y resentido al observar cómo la popularidad de **Mickey** va en incremento. Es es ese tiempo cuando el ratón descubre el misterio del espejo y entra al universo paralelo de **Yen Sid**... al "curiosear" por las habitaciones del castillo, descubre una pintura en una mesa que tiene formas y figuras sobresalientes; además de un extraño pincel que destaca de entre todas las cosas del lugar. Esa misma curiosidad hizo que **Mickey** cometiera un error inocente, pequeño, pero que provocaría grandes consecuencias e inadvertidamente devastaría el mundo pacífico de **Oswald** (por si hacían falta razones para que el conejo le tuviera coraje al ratón).

Mickey, al darse cuenta de lo que provocó, huye rápido del lugar para regresar a la comodidad de su hogar, y así, seguir el curso de su vida durante años... consiguiendo cientos de logros en su vida y pensando en que aquel incidente quedó en el olvido. Pero una noche, cuando menos se lo esperaba, una materia oscura en forma de manos cruza por el espejo, atrapando a **Mickey** y jalándolo hacia el mundo que alguna vez conoció para, ahora sí, enfrentar la destrucción que provocó y devolver la estabilidad a este otrora pacífico lugar.

Devuelve el color a Wasteland

Con **Disney Epic Mickey**, jugadores de todas las edades y gustos se sentirán inmersos en una aventura sin igual, donde queda de lado el concepto infantil del personaje para brindar paso a una historia repleta de situaciones inesperadas. En primer lugar, entraremos en un ambiente lúgubre, sombrío que nos recibe con gran misticismo sobre el universo paralelo en el que existen los protagonistas de Disney que han quedado rezagados. El juego fue diseñado por Warren Spector, talentoso diseñador que se ha centrado en los juegos de rol, pero que también nos ha ofrecido aventuras espectaculares.

Así, aprovechando el potencial de los personajes de Disney y rescatando a héroes y villanos, surge este título jugarás con el Wiimote y Nunchuk, esto con el fin de dar la sensación de utilizar la brocha mágica para pintar o borrar los elementos dañinos que hayan contaminado el escenario de Wasteland. Lo interesante es que no sólo podrás emplear el poder del pincel para mejorar las cosas, sino que también para bandalizarlas, es decir, todo quedará a tu libre albedrío, modificando el curso de la historia y dando paso a dos diferentes lecturas que será un placer gráfico descubrir.



En tus manos tienes el poder de cambiar los errores del pasado, ¿estás dispuesto a vivir el reto?







En conclusión

Podemos decir que se trata de uno de los mejores títulos para esta temporada y que te llevará por distintos escenarios de la trayectoria de **Mickey Mouse**, como los proyectados en la cinta **Steamboat Willie,** cuyo entorno se muestra en escalas de grises mientras que sólo ciertos elementos brillan a todo color. Además, tendrás diferentes formas de cruzar las misiones, en algunas verás la acción en tres dimensiones, mientras que en otras tantas se desarrolla en 2D, bajo el esquema de *sidescroll*. La música, efectos de sonido, *gameplay* y diseño de escenarios y personajes fueron cuidados a detalle para crear la atmósfera perfecta, por lo que no dudamos en que te sentirás atrapado y atraído desde el primer instante en que lo pruebes.

RANKINGS

Master:

Hace mucho tiempo que un juego de este personaje no lograba crear tanta expectación, podría decir que desde los años de vida del Super Nintendo, y es que **Disney Epic Mickey** va más allá de solamente recorrer un mundo buscando dulces o manzanas; la historia es sólida, madura, todo un deleite, y ni qué decir del *gameplay*, donde se han adaptado de maravilla los controles; podría asegurar sin problemas que es el mejor título del personaje que se haya creado hasta ahora, así que si te sientes escéptico por los antecedentes, no te preocupes, es una obra que no puedes perderte por nada, literalmente un viaje a otro mundo que volverá a poner a **Mickey** en el mapa de los videojuegos

Crow:

Un acierto total tuvo la compañía Disney en aventurarse en el desarrollo de este gran título protagonizado por **Mickey Mouse**. Me pareció acertada la forma como se arriesgaron y comprometieron para que el multifacético ratón viviera una experiencia fuera de lo común, llena de retos y misterios que parecían alejados de su concepto. Asimismo, me pareció agradable el que se rescataran personajes del pasado y se hiciera una suerte de *crossover* para deleite de los fans de la animación, por supuesto, **Disney Epic Mickey** se trata de una aventura dinámica, con giros de historia y detalles inesperados, por lo que no dudo en recomendarlo, realmente vale la pena.

Panteón:

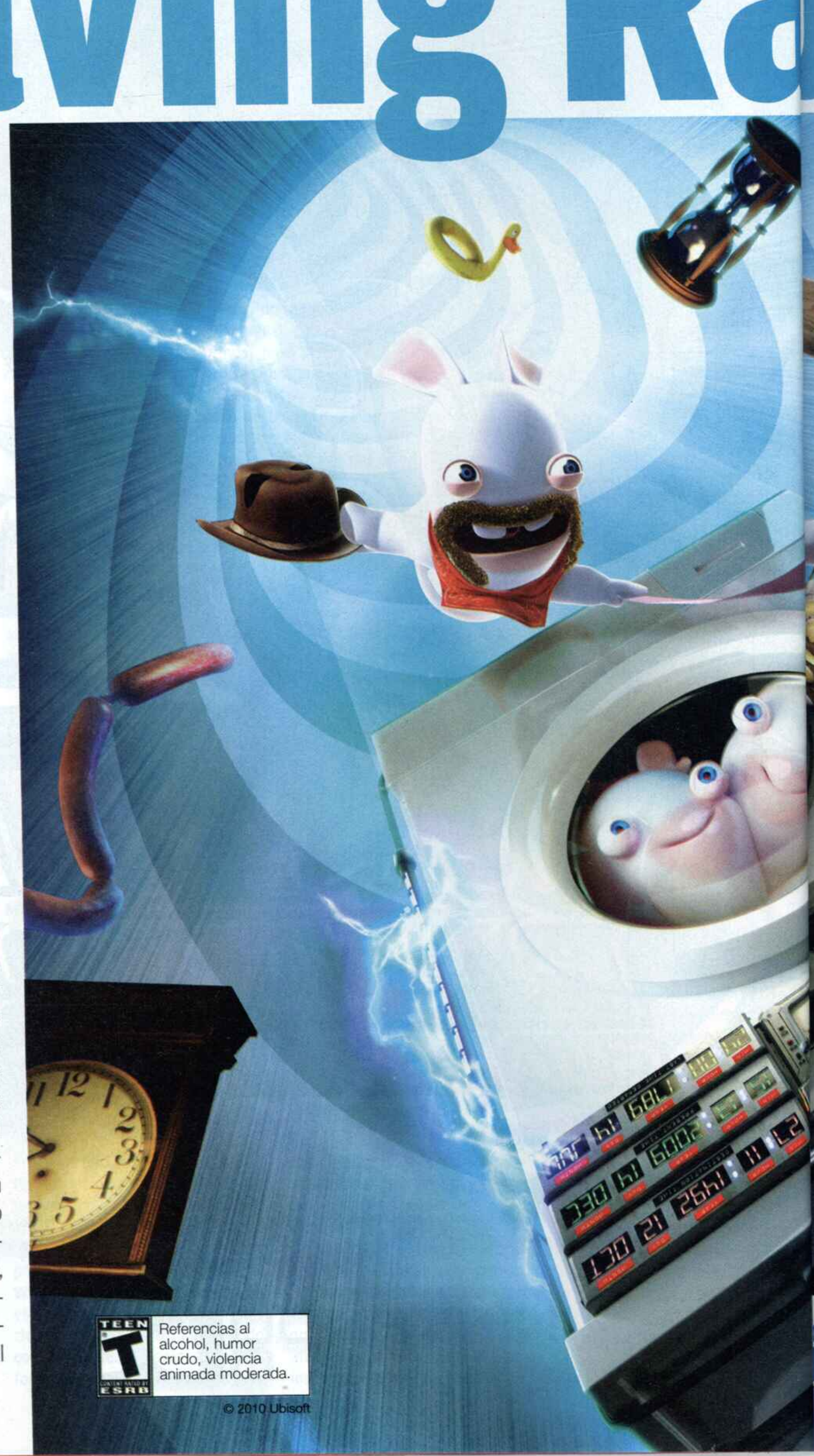
Cuando creíamos que ya sería difícil ver un juego de **Mickey Mouse** que realmente nos sorprendería, llega esta increíble y magnífica entrega que nos transporta a un mundo lleno de color en donde no solamente veremos al original ratón de Disney vivir aventuras, sino que también gozaremos con las peripecias de otros personajes y un concepto bastante innovador que bien merece la pena que le des un vistazo. En un mundo lleno de refritos, pocos se atreven a ser originales, por esta razón, no dudo en recomendarlo ni por un momento; se trata de una experiencia visual como pocas en la que te divertirás a lo grande. Si buscas una jornada mágica, ¡que sea algo realmente épico!

Raving Ra

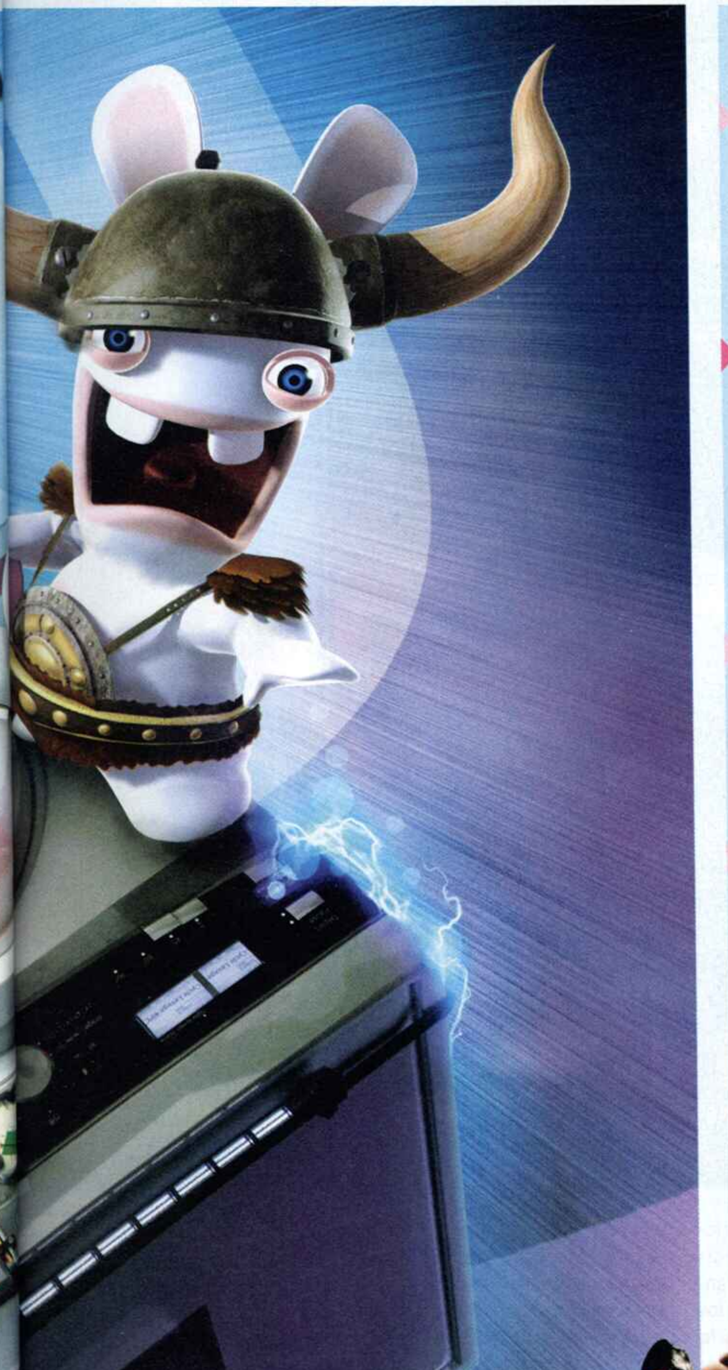
Travel in Time

Con esta entrega los conejos de Ubisoft demuestran que están dispuestos a enfrentar cualquier locura que se les ponga enfrente, siempre con la mejor actitud y con toneladas de diversión.

Pocos personajes se han vuelto parte de la cultura popular de los videojuegos en un tiempo récord, pero en el caso de los conejos de Ubisoft, lo lograron gracias a su carisma, sencillez y, sobre todo, al humor tan peculiar e irreverente que han mostrado a través de sus distintos videojuegos, haciendo gala de parodias de seres ilustres o de otros tantos nativos de las consolas de videojuegos o libros. Ahora, luego de querer conquistar el mundo (y a los videojugadores), de incursionar en programas de televisión o realizar un sinfín de acciones alrededor del mundo, estos personajes orejones tendrán una aventura mucho mayor a al cual estás invitado.



bbids







¿Sabías que?

1.- El estilo tan particular de juego que Ubisoft ha otorgado a la saga de los conejos extraterrestres fue pensado en Wii desde un principio, es por ello que, aunque se intentó, no funcionó en otras consolas y sigue reinando en el Wii.

2.- Originalmente Ubisoft se valió de la fama de **Rayman** para introducir las aventuras de estos conejos, sin imaginarse que ellos tomarían tanto protagonismo que ahora ya no necesitan de él, pues sus historias alocadas junto con las ironías y sátiras de su estilo de juego lo han puesto a la altura de las mejores series de Ubisoft.

3.- Los conejos han aprovechado el humor para hacer referencias a otros juegos de Ubisoft, utilizando disfraces que van desde lo cómico hasta lo irónico. ¿Qué sorpresas nos esperarán en esta aventura en el tiempo?

4.- Los **Raving Rabbids** también tuvieron sus aventuras en el Nintendo DS, sin embargo el estilo de juego se convertía en aventura tipo plataformas tradicional; lo malo es que para **Travel in Time** no realizaron la adaptación al portátil.







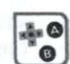
Rabbid César
Cada evento estará relacionado con un minijuego especial.

Cambia la historia
Muchas cosas podrían cambiar a como los conocemos; los conejos siempre harán algo alocado.



JUGADORES 1-4

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Acción/Aventura**



GAMEPLAY 

GRÁFICOS  

SONIDO 

DIFICULTAD 

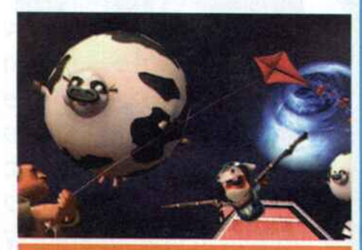
HISTORIA 

RANKING   8.5

La historia

¿Te imaginas qué pasaría si los **Raving Rabbids** tuvieran una máquina del tiempo con la cual pudieran transportarse a diferentes épocas históricas, haciendo de las suyas e incluso modificando el curso de la historia? Pues no necesitas hacerlo, simplemente échale un ojo a **Raving Rabbids Travel in Time**, allí estas peculiares criaturas llegarán a un museo aparentemente convencional, no obstante, el lugar les tiene preparada una sorpresa, una Lavadora del Tiempo, que con sólo presionar unos botones los llevará a los momentos cumbre en la historia de la humanidad, quedando claro que nuestro pasado es un poco diferente; en definitiva, es el fin del mundo a como lo conocemos.

Los **Rabbids**, más que por error, por su inocencia y ganas de divertirse crearán situaciones que modificarán "sólo un poco" la concepción de los hechos de la humanidad, como el descubrimiento del fuego (ven a un pobre cavernícola tallando ramas para lograr la mágica llama, pero ellos al desesperarse, mejor le dan un encendedor); también te transportarás a otros momentos importantes como la llegada del hombre a la Luna o la era en que los dinosaurios reinaban en este planeta.



Disfruta de la acción de forma individual o junta a tus amigos para incrementar la diversión en **Travel in Time**.

¿Cuáles son las sorpresas?

Los conejos, aunque no conozcan nada de la historia de nuestro planeta (por mucha televisión que hayan visto) caerán en los momentos importantes o que marcaron época para hacer su clásico desastre, donde todo el mundo quedará de cabeza, pero ellos vaya que se divertirán. Lo mejor de todo es que los escenarios son completamente interactivos y, además, gozarás de eventos especiales y videos de introducción que lucen de maravilla, haciendo que las carcajadas no se hagan esperar.

Tu objetivo será descubrir los curiosos misterios que se ocultan detrás de cada sala y pieza de arte, logrando así una nueva experiencia en los juegos tipo "Party" (como **Mario Party** o **Wii Party**, pero en un contexto diferente que se volverá más ágil, competitivo e irónico).

Durante los minijuegos, podrás volar los artefactos creados por el genio Leonardo Da Vinci (Usa el mando de Wii y el Nunchuk para pilotarla como si fuera un avión. Supera los obstáculos del mapa, lanza objetos para frenar a tus amigos y recoge los *bonus* para impulsar a tu **Rabbid**); entra en el fantástico mundo del Rey Arturo y sus Caballeros de la Mesa Redonda y realiza una carrera por conseguir la codiciada y mítica espada Excalibur. Elige bien a tu compañero, pues el trabajo en equipo será fundamental para evitar los sabotajes enemigos y ganar la carrera. En otro minijuego, tu misión será recolectar ca
con papeletas en Wall Street, saca
do de quicio a los corredores q
llorarán cada vez que las accion
se vayan a pique.

Todo esto mientras descubres
cinco principales juegos (y ot
más escondidos) en los que p
des participar de forma individu
competitiva e incluso cooperati
ya sea en compañía de tus amigo
con tus familiares.

Los **Rabbids** le pondrán respuesta a muchos de los misterios del mundo, aunque quizá no sea lo que ocurrió en realidad, pues como te darás cuenta, cambiarán nuestro mundo.

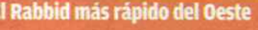


¿Quién dijo que los cavernícolas no sabían divertirse?

Personaliza a tus conejos

Como en títulos anteriores, aquí también podrás darle un estilo particular a tus conejos, personalizándolos con características que van desde el traje de Napoleón hasta el de los Tres Mosqueteros. Conforme logres nuevos progresos, se activarán nuevos atuendos para los conejos resultando en más de 30 disfraces históricos, cada uno con sus movimientos graciosos y únicos. Así, con el detalle de la vestimenta de tu preferencia, podrás ingresar en la comunidad en línea que se hace presente por primera ocasión en la franquicia, compitiendo con tus amigos a través de Internet, compartir tus puntuaciones y trofeos o dejar el legado de tu locura alrededor del mundo. Por otro lado, se suma una ventaja más para el *gameplay* al utilizar la compatibilidad con el Wii MotionPlus para lograr más precisión en las locuras de los conejos en tres minijuegos exclusivos para este accesorio.





El Rabbid más rápido del Oeste



Diversión pirata de altamar



Lectura higiénica estilo Rabbid



Todo un conquistador

En conclusión

Se trata de la entrega más ambiciosa de Ubisoft con respecto a sus populares conejos, no sólo en el potencial gráfico sino también durante el verdadero *gameplay*; incluso mejoraron el grado de acción de los minijuegos, la variedad de los mismos y la forma de interactuar entre los participantes, ofreciendo así más reto, diversión y en sí, ganas de volver a jugarlo una y otra vez en las reuniones con los amigos. Los puntos estratégicos en que los conejos hacen de las suyas son perfectamente reconocibles y por ello provocarán más gracia entre los jugadores, quizá les faltó agregar más minijuegos, pues aunque son entretenidos, siempre es grato tener variedad en la acción.

RANKINGS

Master:

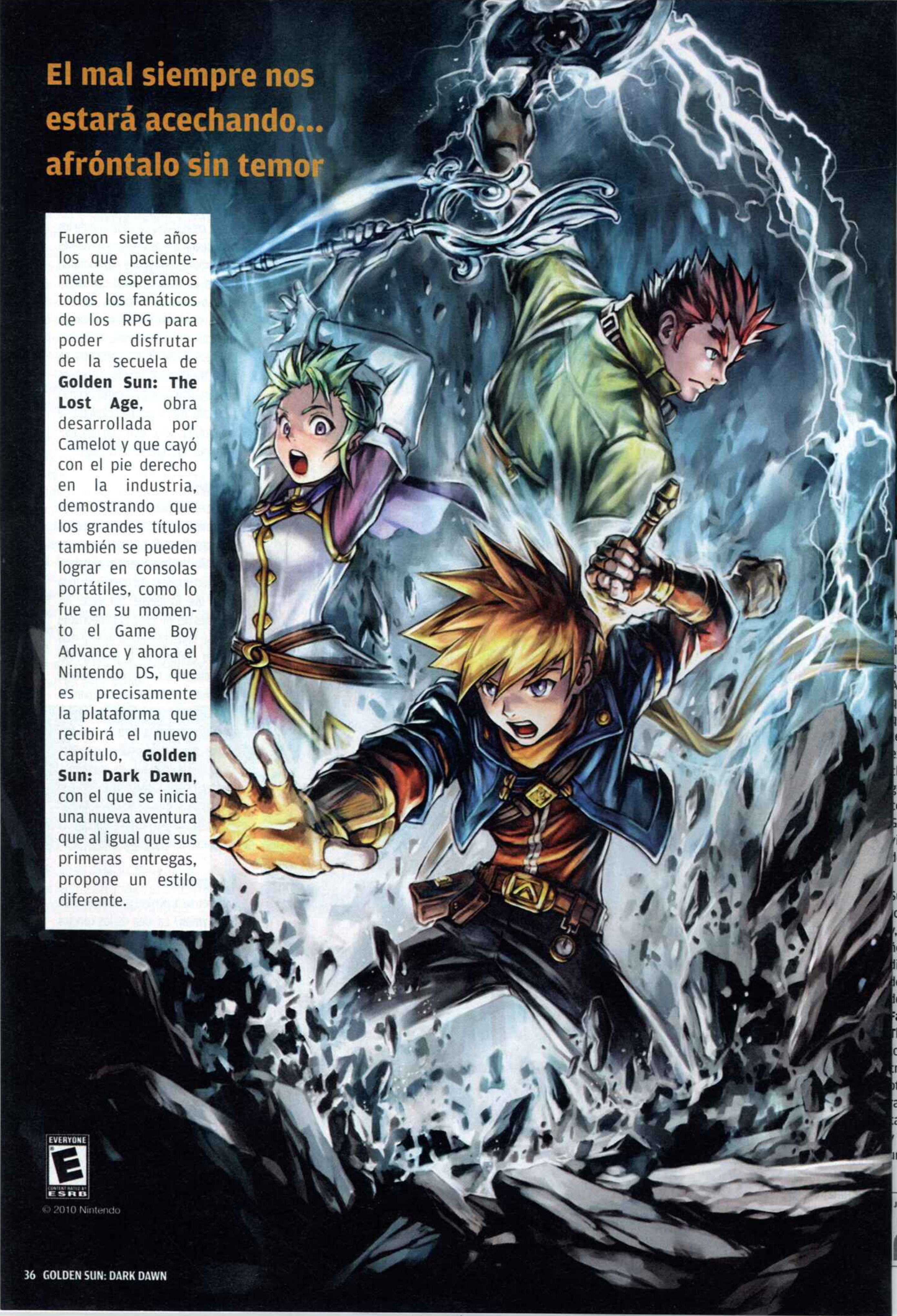
Estos conejos se han convertido ya en una mascota para Ubisoft, en un emblema, y lo han ganado a pulso gracias a la calidad de sus títulos, donde **Travel in Time** destaca no sólo por lo divertido, sino también por la creatividad de cada uno de los minijuegos, donde veremos increíbles animaciones en las que nos contarán muy a su manera cómo ocurrieron diversos hechos históricos. Es una opción que debes considerar si juegas con más de una persona, te garantizo que es la locura participar en tus actividades. Espero que también veamos algo de esta franquicia en el Nintendo 3DS, lo podrían explotar de gran forma, pero bueno, no nos adelantemos, disfrutemos este juego.

Crow:

Desde el primero hasta este reciente lanzamiento para Wii me ha parecido una saga digna de coleccionarse, pues su estilo de juego es tan simple y divertido que será del agrado de todo aquel que lo juegue. Sin duda, los controles del Wii son pieza importante para su impacto y ahora lo será más cuando disfrutes de la precisión del Wii MotionPlus en los tres minijuegos exclusivos. Gráficamente me pareció adecuado e incluso mejor que en las entregas anteriores, pero en realidad, lo que más me importa en este título es el *gameplay* y, en ese punto, no hay ninguna queja. Coincido con que debieron incorporar una cantidad mayor de minijuegos, pues nunca está por demás tener algunos extras.

Panteón:

¿Alguien se acuerda siquiera de quién es **Rayman**? La idea de los conejos locos fue muy buena y la secuela todavía se podía recibir con gusto, pero yo creo que ya fue demasiado, ¿no? A veces pienso que ya hay más juegos de los conejos estos que de **Rayman** mismo. La verdad es que no puedo recomendarlo, pues para mi parecer, nos están vendiendo lo mismo; el síndrome de la **Stacy Malibú** regresa con más fuerza que nunca, aunque esta vez con roedores psicóticos que pueden ser disfrazados de lo que sea para sacar y sacar más juegos al vapor. Mejor invierte tu dinero en cualquier otra cosa, porque si ya jugaste una de las entregas de los **Rabbids**, ya jugaste todas.



El mal siempre nos estará acechando... afróntalo sin temor

Fueron siete años los que pacientemente esperamos todos los fanáticos de los RPG para poder disfrutar de la secuela de **Golden Sun: The Lost Age**, obra desarrollada por Camelot y que cayó con el pie derecho en la industria, demostrando que los grandes títulos también se pueden lograr en consolas portátiles, como lo fue en su momento el Game Boy Advance y ahora el Nintendo DS, que es precisamente la plataforma que recibirá el nuevo capítulo, **Golden Sun: Dark Dawn**, con el que se inicia una nueva aventura que al igual que sus primeras entregas, propone un estilo diferente.

GOLDEN SUN: DARK DAWN





El trabajo en equipo será fundamental para lograr victorias en el campo de batalla, no lo olvides.

Por años, antes de cada E3, se rumoraba acerca de una adaptación para Nintendo GameCube; se decía que robaría las cámaras en el evento, pero como suele suceder con este tipo de noticias, resultan falsas, haciendo aún más larga y frustrante la espera del original.

Una nueva historia

A comienzos de la década, se afrontaba una crisis de juegos RPG en las consolas de Nintendo, que por esos años eran el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance; no sólo eran pocos los juegos que se veían para esta consola, sino que no aportaban nada nuevo, eran tediosos y aburridos (salvo algunas excepciones como **Skies of Arcadia**, claro está), por lo que los fans del género se mostraban sumamente descontentos, hasta que por fortuna, en el GBA de la mano de Camelot y Nintendo vimos uno de los mejores RPG de la década, **Golden Sun**.

Su encanto recaía en la magnífica historia, en el desarrollo de sus personajes y, desde luego, un *gameplay* de ensueño que nos permitía jugar de manera dinámica, realizando invocaciones que demostraban todo el poder de la consola de 32 *bits*, al más puro estilo de **Final Fantasy**. Dos años más tarde apareció **The Lost Age**, una secuela perfecta en todo sentido, una gran franquicia se había creado, capaz de competir con cualquier otra y superarla; el problema fue que por razones extrañas, no llegaría un nuevo capítulo sino hasta siete años después, y no para una consola casera, sino para una portátil, como lo es el NDS.

Los héroes del futuro

Isaac, **Garet** y **Mia,** entre otros, fueron los encargados de terminar con la amenaza en las primeras entregas, lucharon arriesgando sus vidas para salvar a su reino, lo cual trajo una paz incomparable, mágica, pero no todo puede ser para siempre, y treinta años más tarde, ya que han aparecido unos vortex que absorben toda la energía que encuentran a su paso, pronto no quedará ningún ser con vida de continuar así la situación...

El grupo de héroes que terminaron con el mal tres décadas atrás ya no se encuentra, pero por fortuna sus hijos han heredado su valor, coraje y determinación, por lo que deciden ir hasta donde se están acumulando estas misteriosas energías para así intentar remediar la situación. El argumento, como puedes darte cuenta, es bastante interesante, no sólo por los hechos que azotan a la región, sino también porque debido al parentesco con los protagonistas originales los giros que veremos en el desarrollo así como el crecimiento de los personajes será simplemente asombroso.

Datos Extras

1.- Camelot ha desarrollado otros juegos para Nintendo como **Mario Golf** o **Mario Tennis**, pero **Golden Sun** es sin duda su franquicia estrella.

2.- Al protagonista del primer juego, **Isaac**, lo podemos ver en **Smash Bros Brawl** como un personaje de apoyo, apostamos que muchos deseaban verlo como principal.

3.- Isaac siempre se mantuvo callado en la primera parte, como **Link** en la saga de **Zelda**, pero para la secuela, ya mantenía varios diálogos.





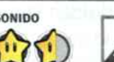
Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **CAMELOT** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY


GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING



El sol ha vuelto a salir

La calidad técnica del título es soberbia, completamente todos los ambientes y elementos están recreados en 3D, desplegados en ambas pantallas para dar vida a un mundo que por años sólo existía en nuestra imaginación. Las composiciones para la aventura son un verdadero deleite, no podíamos esperar menos de una obra que desde su anuncio se ha colocado dentro de los juegos más esperados para este año.

Pasemos al *gameplay*, el cual lógicamente ha mejorado bastante; por principio de cuentas, el control sobre tu personaje es total, con el *Stylus* tienes acceso a los menús, no sólo de los de opciones jugables, sino también de los de batalla, que son los más importantes; por otro lado, los botones son también parte importante de la partida, funcionan como accesos directos a ciertos elementos, algo similar a lo visto en los juegos de **Zelda**, pero aquí empleando los botones L y R, lo que permite reaccionar al instante cuando enfrentemos ciertas problemáticas.

Los nombres de algunos de los héroes que veremos en **Dark Dawn** serán **Matthew**, **Terrell** y **Karis**, cada uno cuenta con habilidades y movimientos diferentes que tendrá que explotar no sólo durante las batallas, sino durante las exploraciones en los pueblos.



Visualmente es uno de los mejores juegos de la consola.

A diferencia de juegos donde sólo se trata de abrir y cerrar puertas mientras se habla con los habitantes de las aledas, aquí te enfrentarás a *puzzles* que te exigirán toda tu concentración para resolverlos, una gran decisión de los desarrolladores el incluirlos, agrega un reto extra a la experiencia.

El brillo de la luz se encuentra en ti

Golden Sun: Dark Dawn es una auténtica obra maestra, un título que se trata de algo más que un videojuego, es un pasaporte a otro mundo, a un universo donde conoceremos personas y seres extraordinarios que compartirán con nosotros un pasaje único en sus vidas. Quizá para muchos el RPG haya perdido fuerza debido a lo complicado que se habían vuelto gracias a las "innovaciones" de algunas compañías, sin embargo, **Golden Sun** recupera la esencia del género, haciéndolo no sólo divertido, sino también desafiante.

RANKINGS

Master:

Es como una regla de oro: mientras más esperamos por un juego de Nintendo, mejores resultados podemos disfrutar; ha pasado con **Zelda**, **Mario**, **Metroid** y ahora con este esperado regreso, **Golden Sun: Drak Dawn** es desde ahora un clásico para la consola portátil que debes conocer, no importa que tu experiencia en RPG sea nula, comenzar con esta obra será perfecto para que conozcas todo lo que puede ofrecer este género tan especial. El Nintendo DS muestra todo su potencial en este trabajo, luce maravilloso, pero creo que el momento de verla en una consola casera está cerca, esta serie tiene todo para estar a la par de **Dragon Quest** o **Final Fantasy**.

Crow:

En cuanto a *gameplay* y calidad gráfica no tendremos ninguna queja. En loreferente a historia, la verdad valió la pena la espera, pues aunque a muchos nos hubiera gustado seguir con los personajes tradicionales, fue buena idea el que ahora sean los descendientes, al mero estilo de como ocurrió con **Lufia**. Las invocaciones son cada vez más sorprendentes y apoyan a enfatizar los momentos de acción en donde cada uno de los héroes sacará su máximo poder para enfrentar a los enemigos. Espero que no sea la última vez que esta franquicia llega a los portátiles, aunque más me gustaría que diera su brinco al Wii, pues si en NDS luce muy bien, en la consola casera se vería maravilloso.

Panteón:

Después de una larga espera, por fin ha llegado una secuela de la excelentísima franquicia **Golden Sun**... aunque tengo que aclarar que realmente no fue mi caso, pues yo creo que la serie se pudo haber quedado perfecta y magnificamente con las dos entregas de Game Boy Advance. El juego es muy bueno en realidad pero mi temor es que quieran seguir los pasos de **Final Fantasy** y que después veamos **Golden Sun**: "Los cuatro héroes que por error salieron a una aventura" o algo así. Lo recomiendo mucho para los fans de los RPG, pues se trata de un excelente juego, aunque repito: espero que no lo quieran hacer una serie interminable. Conócelo y tú mismo decidirás.

uDRAW STUDIO

¡Conviértete en todo un artista en tu Nintendo Wii!

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

No cabe duda que los juegos en donde hay balazos, peleas con espadas, vampiros milenarios y zombis hambreados son de lo más divertidos; pero aún los más aguerridos jugadores necesitan de una buen tiempo de rejalación para calmar sus nervios y pasar un rato agradable dejándose llevar por la calma de un buen pasatiempo como dibujar, pintar y crear tus propias obras de arte. THQ nos trae una propuesta que aprovecha muy bien las capacidades del Wii, así que vamos a darle una checada para que veas qué nos ofrece **uDraw Studio**.

Para toda la familia

Este juego utiliza la genial **uDraw** Game Tablet, que es básicamente una paleta de dibujo con la cual podrás diseñar lo que tú quieras de la forma más amigable y sencilla, así podrás dejar salir toda esa creatividad que está bloqueada por la violencia, la velocidad y los guamazos de tus otros juegos favoritos. Lo mejor de todo es que tiene herramientas t completas y fáciles de usar, que to la familia puede divertirse sin may problema; no es necesario ser genio de la electrónica, ni tamp co un artista de renombre, sólo cuestión de sentarte con tu paleta dibujo y comenzar a plasmar lo q tu mente encierra.

JUGADORES



1



Compañía: **THQ** / Desarrollador: **THQ** / Categoría: **Dibujo**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO



ADICCIÓN



REPLAY VALUE



RANKING





Fácil de usar

Una vez que dibujes por medio de la pluma (la cual es bastante cómoda), podrás iluminar y dar color a tu creación. Si no te gusta cómo va quedando tu obra, puedes cambiarle los colores, hacerle modificaciones y darle un aspecto totalmente diferente. Un detalle que nos agradó mucho es que puedes tulizar este juego de manera libre, pues al ser inalámbrico el periférico, no tendrás que sentarte frente a la televisión en un banquito, podrás acomodarte en tu sillón predilecto y sólo preocuparte por crear tus mejores diseños... o porque se agoten las pilas.

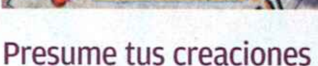
Todo a tu alcance

No te preocupes si nunca has usado algún programa similar de dibujo en tu computadora, este juego es muy sencillo de aprender, y para ello, cuenta con un sistema intuitivo que te ayudará desde el principio, además de contar con un modo tutorial en donde te explican cómo usar cada una de las herramientas y todo lo que puedes lograr con ellas. Puedes dibujar desde líneas rectas, hasta usar estampas; crear efectos visuales como blanco y negro, neon y muchos más; pero si eres de los que cuidan sus detalles con lupa, puedes usar su poderoso *Zoom in* para pulir esos pequeños sitios que requieran de una mayor atención.

uDraw Studio es el juego perfecto para pasar un buen rato lejos del estrés de la vida cotidiana. ¡Jugarlo una vez es quedarte enganchado en su adictivo estilo creativo!









Las opciones que tienes para crear todo tipo de obras de artes son geniales y muy variadas.

Presume tus creaciones

¿Ya terminaste tus obras maestras? Pues es hora de guardarlas y mostrarlas a tus amigos para que vean qué buen artista eres, ¿no crees? Puedes salvar y compartir tus dibujos y diseños en una tarjeta SD para llevarlos a donde quieras y obviamente, para no perder todo ese trabajo que te costó plasmar tu imaginación en tu papel virtual. Inclusive puedes hacer un concurso con tus amigos y que se pongan de acuerdo en una categoría (naturaleza muerta, paisajes o tema libre) y ver quién es capaz de darle el mejor toque a su obra y ver quién es el ganador. ¡Las posibilidades de este genial juego son ilimitadas!



Pinta en donde quieras

Pero no creas que todo es pintar con crayolas sobre papel blanco; viene con diversos ambientes y superficies para que hagas una obra maestra con el estilo que más te agrade; puedes escribir en hojas blancas, en concreto, etc. Si quieres darle un toque más creativo, puedes poner de fondo lo que tú quieras, desde una calle, hasta una ciudad de noche; en realidad no hay límites con todas las herramientas y cosas que vienen incluidas en **uDraw Studio.**

Muy recomendable

La verdad es que **uDraw Studio** es uno de los títulos que nos da gusto conocer, pues cuando la industria se llena de refritos, de secuelas y cada juego nuevo se parece al anterior, es muy satisfactorio ver algo realmente bueno que le da un respiro a todo lo que estamos acostumbrados a jugar. Si buscas algo para quitarte ese estrés cotidiano que te provoca el transporte público, la tarea o el trabajo, no lo dudes y comprueba por ti mismo como el pasarte un rato con **uDraw Studio** te relajará y hará que te olvides un poco de tus preocupaciones y a la vez, descubrirás a ese artista que llevas dentro.

Otro gran título de antaño

El legendario SNES vió nacer uno de los más recomendables títulos del plomero regordete que hemos visto. **Mario Paint** no sólo te permitía dibujar y crear tus obras de arte de manera fácil y divertida, sino que también contaba con otras opciones como la creación de música, animaciones e inclusive traía un adictivo juego de matar moscas. Este título incluía el cómodo *mouse* para SNES que podía usarse en otros juegos. No cabe duda que es un clásico que todo coleccionista (y/o artista) debe tener en su videoteca.

RANKINGS

Master:

Una vez más vemos una muestra de la creatividad que se necesita en este medio, en esa ocasión de la mano de THQ que nos entrega **uDraw** título de dibujo parecido a lo que fuera **Mario Paint** en el SNES hace ya algunos años. Si piensas que es un juego para niños, con pocas opciones para realizar tus trazos, estás muy equivocado, es una obra completa que te permitirá plasmar en la pantalla verdaderas obras de arte, todo gracias a la pequeña tableta que acompañan esta entrega, la cual te permite dibujar con gran naturalidad, asistiéndote con el Wiimote solamente para aceptar o rechazar algunas opciones. Es una alternativa que este fin de año "pinta" para ser fenomenal.

Crow:

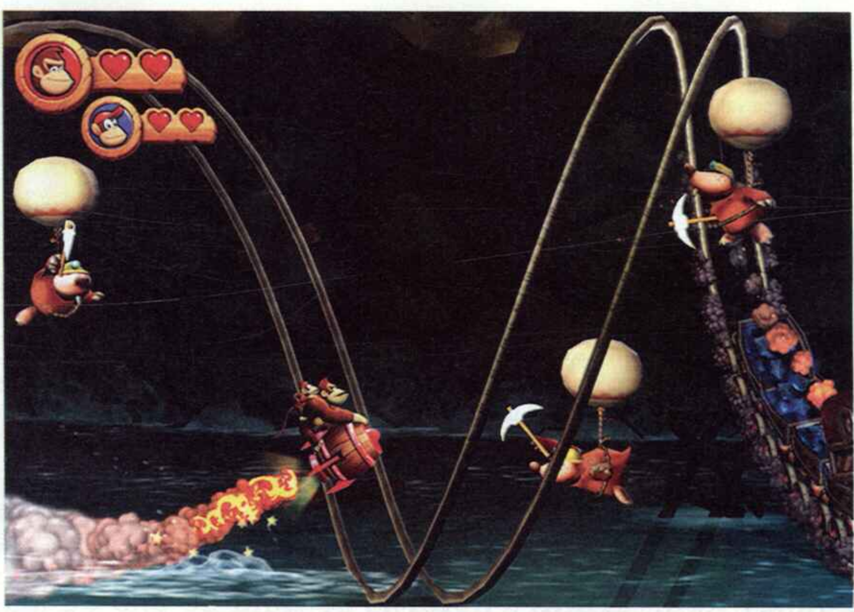
Hace muchos años, Nintendo nos ofrecía **Mario Paint** para Super Nintendo como una forma de expresar nuestra creatividad al dibujar, componer música o participar en diversas actividades; ahora THQ hace lo propio y aprovecha las cualidades del Wii para darnos un espacio para crear y dibujar todo lo que nos venga a la mente. **uDraw** es un título bastante completo que cuenta con diferentes elementos para crear tus obras maestras, pinceles, gomas, lápices, paletas de colores y formas son parte de los elementos que podrás utilizar para expresar tu creatividad. La sensibilidad de la tableta es adecuada para que presiones y apliques la precisión necesaria para tus trazos o al momento de entintarlos.

Panteón:

Uno de los juegos que más disfruté en el SNES fue **Mario Paint**, especialmente porque me permitía crear dibujos muy padres, animarlos y ponerles música. Después de mucho tiempo de espera, por fin tenemos un título que nos presenta una nueva manera de dibujar con una libertad todavía mayor y que estoy seguro que te mantendrá ocupado durante horas por su genialidad. Lo mejor de **uDraw** es que no necesitas saber tanto de colores ni de tecnología, puede ser jugado por toda la familia sin problemas y disfrutado sin límites por su sencillez. No lo dudes más y conócelo para que veas a qué me refiero; no es un refrito ni una secuela, es una experiencia que sí vale la pena adquirir.


¡El REY ha vuelto!





Donkey Kong, uno de los personajes más populares de Nintendo, vuelve como protagonista en la más ambiciosa de sus aventuras. En 1994, la compañía Rare (creadora de otras novedades como **James Bond GoldenEye 007**, **Killer Instinct**, **Perfect Dark** y **Banjo-Kazooie** por mencionar algunos) tuvo un gran acierto al apoyarse en Nintendo para reincorporar a **Donkey** a las líneas de popularidad, reactivando así tus emocionantes historias que estarían marcando un nuevo punto clave en la historia de los videojuegos. Así el poderoso gorila enfrentaría una misión de acción/aventura a modo compartido con su compañero **Diddy Kong** y en contra de un temerario pirata lagarto de nombre **K-Rool** que habría tramado uno de los planes más siniestros: robar el banco de bananas de **Donkey**.

El hecho más sobresaliente quizá no se centraba en cómo se desarrollaba la trama, que de por sí era bastante sólida, sino en cómo los desarrolladores lograron implementar un nuevo motor gráfico a través del uso de la tecnología Silicon Graphics, creando el primer título completamente *rendereado* para Super Nintendo. Lo anterior, entre otras tantas circunstancias, hicieron del regreso de **Donkey** algo que es duro de superar para otros personajes que pretendan conseguir un regreso a los reflectores.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Donkey Kong Country Returns será una sensacional experiencia para los jugadores de todas las edades, pues no sólo cuenta con el grado de dificultad adecuado, sino que también te pondrá a prueba para encontrar un sinfín de secretos a lo largo de cada nivel. ¡No te lo pierdas!







Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Retro Studios** / Categoría: **Acción** / Jugadores: 1-2

Con la experiencia de Retro Studios

Ahora en Wii, **Donkey Kong** hace su triunfal regreso junto con su valiente compañero de aventura, **Diddy Kong**, para adentrarse en la nueva experiencia de juego que ofrece la popular plataforma de Nintendo, con capacidad gráfica de mayor nivel y novedosos escenarios basados completamente en los que vimos y disfrutamos en la versión original, agregando así nuevas experiencias de juego para nuestros peludos protagonistas.

Los desarrolladores no son otros que Retro Studios, aquellos que estuvieron detrás del éxito para el regreso de **Samus Aran** en el Nintendo GameCube/Wii y ahora pretenden tener el mismo nivel de aceptación por parte de los fans, sólo que en el caso de **Donkey Kong**, mantuvieron la esencia y concepto del juego original en cuanto a *gameplay*, no como ocurrió en **Metroid**, pues si recuerdas, allí nos presentaron una propuesta creativa en estilo de juego, sin embargo, específicamente para **Donkey Kong**, lo mejor fue conservar la perspectiva *sidescroll* que ha dado mejores resultados a los gorilas.

Tomando en cuenta el currículum de Retro Studios, podemos pensar que, en algún futuro ideal, la compañía no sólo se quede con esta edición de **Donkey Kong Country**, sino que, como ocurrió con **Metroid**, hagan más de una etapa, por lo que no estaría tan descabellado pensar que podría llegar a ocurrir que la trilogía **Country** consiga el tratamiento para Wii y nos brinde las emociones que disfrutamos en el Super Nintendo, pero ahora con la tecnología actual y los geniales escenarios que diseñaron.

Por supuesto, sólo se trata de una "especulación", pero ya veremos qué planes tiene Retro Studios.

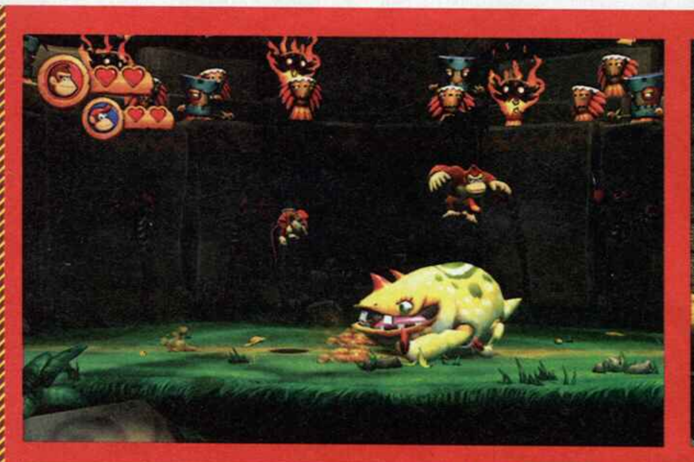
Donkey Kong Country Returns se trata de uno de los títulos que han aprovechado más el potencial gráfico del Wii, logrando que se vea un avance impresionante desde su original en Super Nintendo. Pero no sólo se trata de visuales, también el *gameplay* y los múltiples retos han sido mejorados.

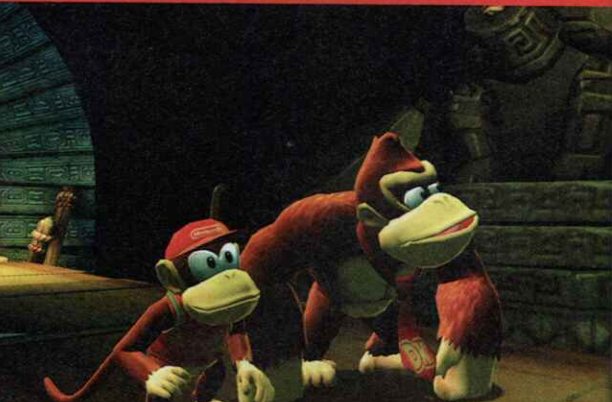
¿Sabías que...?

1.- En la versión de SNES, hay una clave para que obtengas 50 vidas, ¿no la recuerdas? ¡No te preocupes, aquí te la damos! En la pantalla de selección de archivos, ubícate sobre "Erase Game" (pero no vayas a borrar tus datos) y presiona la siguiente secuencia: B, A, R, R, A, L. Al finalizar, escucharás un sonido y comenzarás tu aventura con 50 vidas.

2.- Si quieres entrar al *Sound Test* de **Donkey Kong Country 2** para Super Nintendo, en la pantalla de selección de modo de juego presiona la siguiente secuencia: Abajo, abajo, abajo, abajo.

3.- Si quieres probar los niveles de bono en **Donkey Kong Country** (SNES) en la pantalla de presentación del juego, presiona lo siguiente: Abajo, Y, abajo, abajo, Y.





Para realizar ataques especiales, tendrás que interactuar con ambos controles del Wii según se te indique en la pantalla, siendo una de las novedades que te esperarán en cuanto te unas a la nueva aventura de **Donkey** y **Diddy Kong**. El juego estará lleno de sorpresas, cada sitio que conozcas cuenta con tesoros ocultos y niveles de bono que te darán más emociones para completar la misión.







Reinventa la aventura

En **Donkey Kong Country Returns** para Wii encontrarás nuevos retos por vencer, es decir, no se trata de una adaptación de la versión original, al contrario, es una reinvención que luce desde que inicia la presentación del juego, pero no sólo se trata de tus misiones, sin que también encontrarás interesantes sorpresas en cofres que te conducirán a todo tipo de retos (con dificultades o retos que disfrutarán jugadores de todas las edades). En adición a lo anterior, también están de regreso los barriles explosivos que te enviarán a las minas para recorrerlas sobre tu carro y a través de diferentes retos y peligros que necesitarán de toda tu atención y habilidad para no terminar en el fondo del escenario.

Además, por si fuera poco, **Donkey Kong Country Returns** nos ofrece por primera ocasión la opción de modo cooperativo simultáneo, detalle que no se había podido conseguir, pues anteriormente tú mismo controlabas a ambos personajes, eligiendo el momento adecuado para hacer uso de sus habilidades, pero ahora, podrás llamar a uno de tus amigos para que juntos enfrenten los nuevos retos, permitiendo que desde jugadores experimentados hasta novatos puedan adentrarse en la aventura, apoyándose para completar cada objetivo e incluso para combatir en las intensas batallas en contra de los jefes finales.

Recuerda que cada personaje cuenta con habilidades especiales y, al combinarlas, podrás obtener mejores resultados ya sea durante las misiones o al enfrentar a los jefes de nivel.

El pasado de Donkey Kong

Donkey Kong (Arcadia, 1981)

Cuando Nintendo estaba en sus primeros años y rumbo a la historia, a principios de la década de los 80 Shigeru Miyamoto preparaba el lanzamiento de una nueva Arcadia que llevaría por nombre **Donkey Kong**, haciendo referencia no al plomero de overol rojo que más adelante ganaría una impactante popularidad, sino al gorila enojón que en sus arranques, había secuestrado a **Pauline**, una simpática chica que tendría que ser rescatada por un tipo desconocido al que le apodarían **Jumpman**. El juego salió incluso para NES y ha sido un clásico desde su lanzamiento, su *gameplay* era simple, repetitivo, pero por alguna extraña razón, adictivo. **Jumpman** debía subir por unas vigas rojizas hasta llegar a su objetivo, pero el gorila le arrojaba barriles constantemente para evitar que lo hiciera.

Donkey Kong 64 (N64, 1999)

El Super Nintendo era historia y ahora la compañía Rare quería volver a dar el gran golpe con una nueva versión de **Donkey Kong** para Nintendo 64, haciendo gala del potencial del juego y su uso a través del "Expansion Pak". Uno de los cambios mayores fue que, llevados por las tendencias, decidieron hacer el juego en acción libre en tres dimensiones, similar a **Super Mario 64**, pero por alguna razón, no les resultó tan apantallante, y lógicamente, no tuvo la aceptación esperada. La trama se desarrollaba en torno a las siniestras intenciones de **King K. Rool**, quien pretendía destruir las islas Kong usando un láser llamado Blas-O-Matic, pero algo falla y pone a su isla justo enfrente de la de **Donkey**, permitiendo al gorila crear su estrategia para darle una buena golpiza al lagarto.

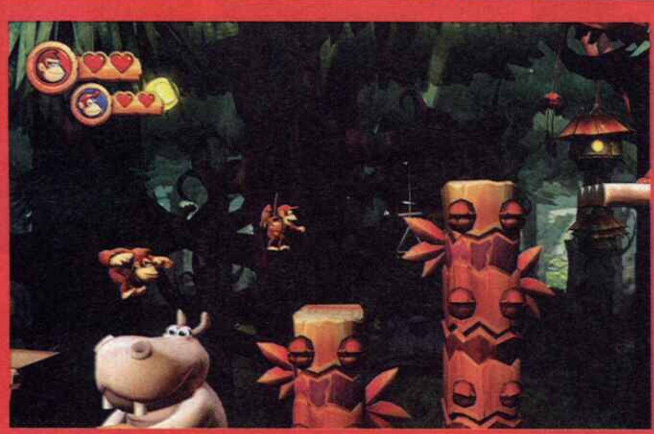
Mario VS Donkey Kong (NDS, 2004)

Nintendo en una buena estrategia para enfrentar a los dos personajes clásicos de la marca, pero ahora en una era con mayor posibilidad gráfica y de *gameplay*, desarrolló la serie **Mario VS Donkey Kong**, la cual en su aspecto más simple, continúa con la rencilla entre ambos personajes y claro, con la firme intención de **Donkey**, de llevarse a la chica y tratar de que **Mario** ahora si caiga y no logre su misión. A diferencia del enfrentamiento original, ahora la trama se desarrolla dentro de una enorme juguetería, por lo que el ahora plomero tendrá la ventaja de utilizar a los "minis", unos pequeños juguetes mecánicos con aspecto similar al bigotón, y a través de los cuales tendrá que vencer numerosos obstáculos en escenarios tipo *puzzle* destinados a jugadores de todas las edades.



Podrá parecer un juego simple y que no ofrece mucho reto, pero no es así, al contrario. Desde el Super Nintendo se ha visto cómo los juegos de **Donkey Kong Country** son desafiantes para los jugadores de todas las edades y niveles. A lo largo de los diferentes escenarios encontrarás un sinfín de coleccionables que son de vital importancia para completar el juego al 100 por ciento.







¿Cómo se juega?

El *gameplay* sigue tan dinámico y entretenido como en sus versiones de los años 90, sólo que ahora tendrás la ventaja del Wiimote y Nunchuk para volver más interactivo tu paso por los inmensos caminos de la jungla. Así podrás sentir el poder de **Donkey Kong** al agitar ambos controles para realizar golpes en el suelo que pongan a temblar a tus enemigos o para girar los barriles. Estos movimientos pueden ser usados para destruir bloques, derrotar enemigos y revelar áreas secretas. **Donkey Kong** también tiene la nueva habilidad de trepar por las paredes y techos, abriendo otras opciones de *gameplay* que no contaba la versión del Super Nintendo.

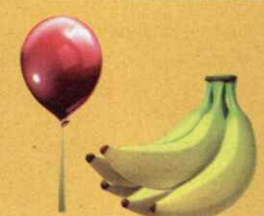
Por su parte, **Diddy Kong** no se queda atrás. Este pequeño pero hábil personaje demostrará que es digno de ganarse un protagónico y lo hace a través de sus nuevos trucos y habilidades. Él puede utilizar su jet-barril para elevarse y desafiar la gravedad para cruzar por diferentes sitos que serían inalcanzables en otras circunstancias. Además, **Diddy** puede ayudar a **Donkey Kong** con su habilidad al montarse en la espalda de **Donkey**. En el modo de dos jugadores, basta con que agites ligeramente el control (Wiimote) para que **Diddy** logre utilizar su pistola para disparar una serie de cacahuates que serán todo un golpe para los planes de tu enemigo.

Los niveles **Country Returns** fueron renderea dos para resaltar los detalles, es decir, si la ver sión anterior te pareció sorprendente, esper a que veas lo que se logró para el Wii. Desd el objeto más simple hasta lo más elaborad notarás un derroche visual que se vuelve co gruente con la fluidez de la animación y lo bie que desarrollaron la inteligencia artificial d los villanos, es decir, no se tratarán de simple obstáculos móviles, sino que estarán más tanto de tus acciones para agregar más reto emoción al juego. No sólo se trata de termina los niveles, pues hay cientos de secretos ocult que deberás descubrir y completar para cons guir la mejor puntuación del juego.

Donkey Kong está listo para la acción en su aventura más espectacular hasta el momento y que, por cierto, ya puedes tener en tus manos, así que si quieres una buena recomendación para esta temporada, **Country Returns** es tu opción.

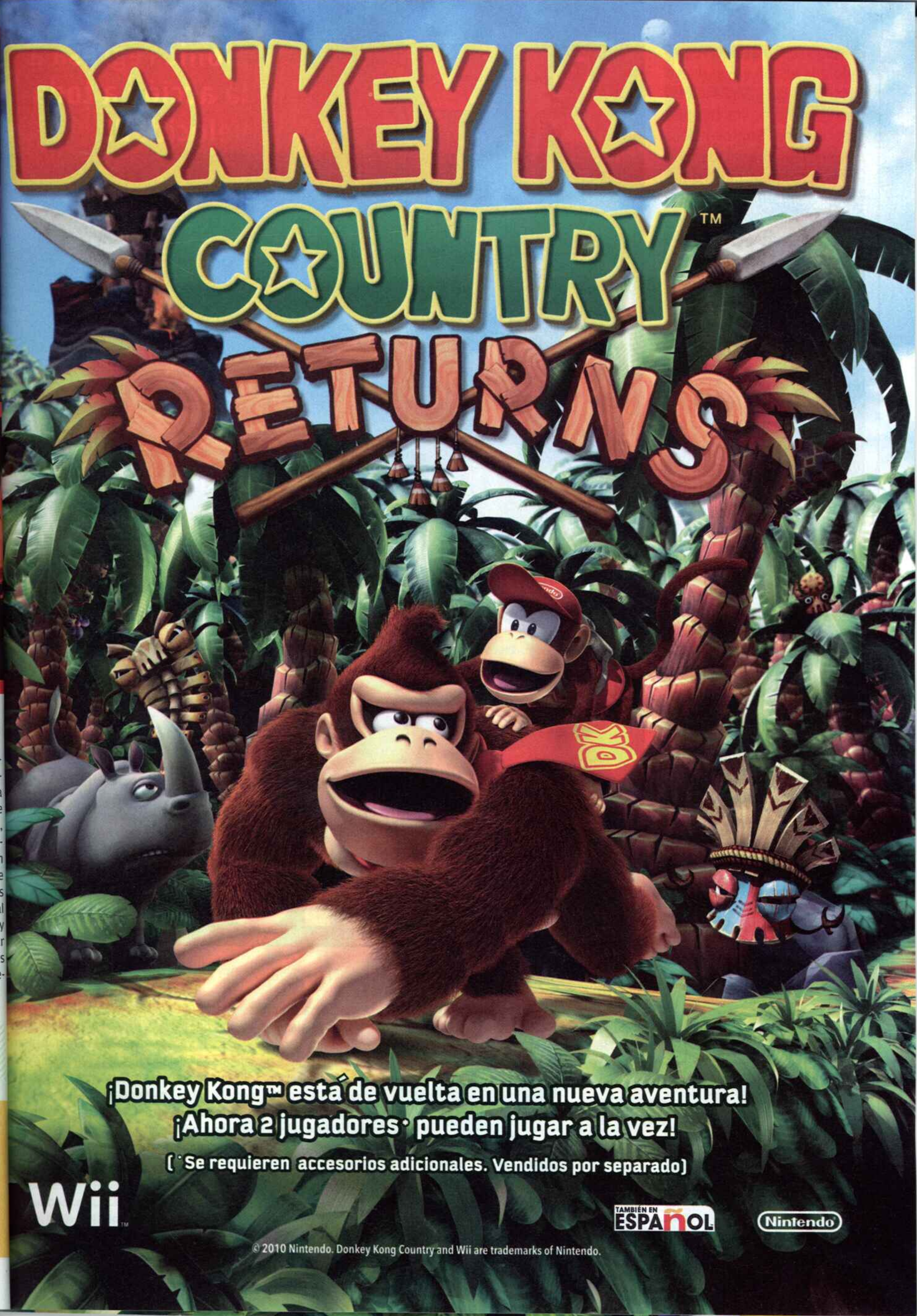











DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

El icónico erizo azul ha regresado a la acción en un nuevo juego para Wii y Nintendo DS para regocijo de sus fans. En esta ocasión **Sonic** deberá detener (para variar) al malvado **Dr. Eggman**, quien como siempre, pretende dominar al mundo; para lograrlo, hará uso de su gran velocidad y habilidades, al igual que de la ayuda de sus amigos. ¿Podrá el erizo acabar con el malvado **Dr. Eggman**? ¿Por fin se cambiará **Sonic** los tenis? ¿Algún día dejaremos de ver nuevas versiones de sus juegos? Las respuestas a éstas y otras incógnitas las encontrarás en este artículo y al jugar el videojuego, así que ponte tu calzado deportivo y comencemos de una vez.

EVERYONE E — Violencia animada.

¡Sonic regresa a la acción a toda velocidad!

Sonic Colors

El Dr. Eggman contraataca

En una galaxia muy, muy lejana... El **Dr. Eggman** ha decidido cambiar y dejar atrás su pasado malvado; para redimirse, ha construido un parque de diversiones de cósmicas proporciones en donde cada atracción es del tamaño de un planeta. Como era de esperarse, no ha cambiado para nada, y su propósito verdadero es utilizar esta pantalla para apoderarse de los habitantes de dichos planetas, unas formas alienígenas de colores llamadas **Wisps** que poseen energía y poderes. Un **Wisp** de nombre **Yacker** le avisó a **Sonic** acerca de la situación, por lo que él y su fiel pupilo, **Tails**, deben viajar al espacio y sobrevivir en las atracciones de **Eggman** para liberar a los **Wisps**.



Dentro de los puntos originales de este juego tenemos a este extraño ser que se parece mucho a otro extraterrestre que sale con un pollito...



La diversión es lo que cuenta

A ver... una aventura espacial en donde visitas atracciones d tamaño de planetas y tienes que salvar a pequeños alienígenas colores que tienen poderes... la verdad es que nos suena tan, pe tan familiar, que no sabemos a cúal nos recuerda. Un detalle q debemos hacer notar es que no importa cántos títulos de la se hayas jugado antes, siempre habrá una característica que los ha únicos y por la cual se distinguen de otras franquicias: la diversi que te ofrecen con su rápido modo de juego. Bueno, sigamos vie do qué otras cosas originales nos presenta **Sonic Colors**.

JUGADORES 2



Compañía: **Sega** / Desarrollador: **Sonic Team** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY 

GRÁFICOS  

SONIDO 

DIFICULTAD 

REPLAY VALUE 

RANKING EN  8.0

Tradicionalmente nuevo

Sonic Colors se juega de manera muy similar a la de otros títulos de la serie, particularmente es parecido al *gameplay* de **Sonic Unleashed**, por lo cual si eres aficionado de los juegos de **Sonic**, te sentirás como en casa y no tendrás problema en adaptarte a la movilidad de esta aventura. Cabe mencionar que la acción se lleva a cabo cambiando de perspectiva entre 2D y 3D según sea apropiado, lo cual por un lado nos recuerda a los títulos originales y por el otro, mantiene un estilo novedoso que encaja perfectamente con las maravillas tecnológicas de hoy día. Como es de esperarse, la acción es rápida y tendrás que recurrir a tus veloces reflejos y habilidad para salir vivo de las complicadas situaciones de cada una de las escenas.

Controla tu destino

Sabemos que muchos jugadores disfrutamos de la versatilidad que dan los controles del Wii, pero indudablemente hay algunos juegos en donde la verdad jugamos más cómodamente con los mandos tradicionales, como el control de GameCube, o el clásico; pues para que no haya pretextos y que digas "es que no me acomodo..." **Sonic Colors** puede jugarse perfectamente con el Remote solo, el Remote y el Nunchuk, el control cásico y el de Nintendo GameCube para que lo único que hagas sea conectar el que más te agrade y disfrutes de la velocidad del erizo azul y sus amigos.



Los mundos de este juego son muy extensos y están llenos de peligros, elementos vistosos y mucha acción.







Este malvado doctor bigotón vuelve a las andadas.

Sonic Colors es uno de los juegos más llamativos de la serie; tiene acción, diversión y velocidad... sólo le duele la originalidad.

Veredicto final...

Sonic Colors es un buen título para añadir a tu colección, especialmente si has sido uno de sus tantos seguidores; su *gameplay* es muy sólido y amigable, por lo que no te cuesta ningún trabajo acoplarte a su estilo. La verdad no podemos dejar de notar ciertas similitudes por ahí, pero dejándolas a un lado, sigue siendo un buen juego de plataformas que incluye toda la rápida acción característica de los títulos de **Sonic**. Si buscas algo perfecto para un buen fin de semana y la verdad no eres tan exigente con la historia, entonces dale un buen vistazo y verás que te diviertes bastante con **Sonic Colors**.

Un buen extra

La versión de Wii se distingue de la de NDS porque incluye un modo llamado "Simulador de **Sonic**", en donde puedes jugar con un amigo en una serie de retos diferentes usando a los personajes del juego para conseguir *Chaos Emeralds* y puedes usar tus Mii también. Los **Wisps** también hacen su aparición aquí, pues te darán poderes para ayudarte en tu búsqueda. Este tipo de opciones extras le añaden siempre un buen nivel de *Replay Value* a los juegos y los hacen mucho más recomendables todavía.

Curiosidades rápidas

1.- La serie de **Sonic** ha sido una de las más conocidas de la industria de los videojuegos, pues han vendido más de 70,000,000 de unidades desde sus inicios.

2.- Así como **Mario** tiene la habilidad de saltar mucho a pesar de su prominente barriga, **Sonic** es capaz de correr más rápido que la velocidad del sonido, la cual es de 343.2 metros por segundo, o bien, 1,236 km/h.

3.- En la realidad, existen 17 especies de erizos.

4.- Los erizos reales sufren de enfermedades comunes entre los humanos como cáncer o problemas cardiovasculares.

RANKINGS

Master:

Parece ser que después de muchos intentos, por fin **Sonic** ha dado el paso correcto para aprovechar las tres dimensiones de los juegos modernos. Los programadores han comprendido que no todo debe ser correr a toda velocidad, en ocasiones la exploración y análisis de los niveles es parte importante del título. Técnicamente es de lo mejor que se ha visto en el Wii, de eso no tenemos duda, pero lo mejor, es la mecánica del juego, que repito, combina de buena forma todos los elementos que debe reunir cualquier título de plataformas. Así que si te mantenías con dudas respecto al resultado final de esta obra, no te preocupes, es el **Sonic** que esperabas en esta generación.

Crow:

La fórmula de los juegos de **Sonic** está por demás probada y hay a quienes no les agrada por lo monótona que puede ser y hay a quienes les fascina debido a la sencillez y variedad de acciones que puedes tener, además de tratarse de un clásico que recién se abrió paso como título multiplataformas. En particular, esta nueva edición se me hizo agradable desde el punto de vista que conserva los elementos que han visto crecer a **Sonic**, pero agregando efectos visuales y sonoros que cada vez lo hacen más real y atractivo para jugadores de todas las edades. Quizá el punto en donde más flaquea es en la dificultad, pues no ofrece mucho reto para los fans más experimentados.

Panteón:

La verdad es que no me termina de gustar este juego; en primer lugar, por sus increíbles similitudes con otros títulos, cosa que es por demás descarada. Por otra parte, la gran mayoría de las aventuras de **Sonic** son igualitas; no varían gran cosa una en relación a la otra y eso hace que se tornen aburridas con el tiempo. Ahora que si eres un fan a morir de este personaje, no te lo puedes perder, pues incluye todos los elementos y características que han distinguido a la serie, por lo cual te sentirás justo como en casa. En lo personal, prefiero seguir con otros juegos más originales y no comprar una entrega "nueva" de esta increíblemente repetitiva franquicia. Mejor invierte tu dinero en otra cosa...

Letras moderadas, temas sugestivos moderados, uso de alcohol.

© 2010 MTV/ Games

Rock Band 3

A la salida de **Guitar Hero**, pocos se imaginaban que el concepto fuera a ser renovado en tan poco tiempo, ya que tan sólo unos meses después MTV Games sorprendió con **Rock Band** que lejos de ser una réplica, fue más allá, pues pretendía generar la sensación de formar toda una banda con tus amigos, con guitarristas, baterista y cantante, sobra decir que fue un fenómeno que incluso Activision siguió, pero ahora con el paso de los años, se requería de algo más que una actualización de temas, que es lo que ofrece **Rock Band 3**.

Nadie se queda fuera de la fiesta

Si tuviéramos que señalar un "problema" en este tipo de juegos, sin pensarlo mencionamos la lista de canciones que se incluyen, ya que por lo regular siempre están enfocados a un sector en específico, es decir, rock o pop, lo que terminaba por excluir a varias personas, ya que no todas son fans de un sólo estilo; pero ahora todo eso ha quedado en el pasado, ya que se ha realizado una gran selección de temas de varios géneros y agrupaciones, como Rammstein, Tokio Hotel, Bob Marley e incluso Maná. La principal característica de esta nueva versión de **Rock Band** es la adición de un nuevo instrumento para la banda, y no, no son unas maracas, se trata de un teclado musical que agrega un nuevo reto al momento de acompañar cada uno de los temas; resulta más confuso que en su momento la batería, pero debemos reconocer que es muy divertido una vez que te acostumbras al acomodo de las teclas; ha sido una gran idea de MTV el agregar este peculiar instrumento, demuestra que desean seguir innovando el género lejos de sólo agregar nuevos cantantes. Con lo anterior se logra la nada despreciable cifra de siete personas jugando al mismo tiempo, cuatro con los instrumentos y tres cantando; respecto a este último aspecto, debemos aplaudir que sólo se requiera de un control de Wii para los tres micrófonos, ya que en anteriores versiones de **Guitar Hero** o incluso **Karaoke Revolution** (aunque aquí es hasta cierto punto comprensible), se requiere de un Wiimote por cantante, lo que significa dejar fuera alguna de las guitarras o batería, que lógicamente disminuye la sensación de estar en una banda, pero por fortuna, eso aquí no ocurre, siempre que se cuenten con los implementos, podrán jugar hasta siete personas a la vez.



Canciones Destacadas

- Oye mi amor - Maná
- Me enamora - Juanes
- INXS - Need You Tonight
- The Cure - Just Like Heaven
- The White Stripes - The Hardest Button to Button
- Phoenix - Lasso
- Ozzy Osbourne - Crazy Train
- Rammstein - Du Hast
- John Lennon - Imagine
- Marilyn Manson - The Beautiful People
- Paramore - Misery Business
- Roxette - The Look
- Queen - Bohemian Rhapsody
- Blondie - Heart of Glass

JUGADORES



7



Compañía: **MTV Games** / Desarrollador: **Harmonix** / Categoría: **Musical**

GAMEPLAY  

GRÁFICOS  

SONIDO  

DIFICULTAD  

REPLAY VALUE 

RANKING





¡Conquista a las multitudes con tu talento para la música!

Entre el mar de canciones que tiene **Rock Band 3**, resulta muy fácil perderse y pasar algunos minutos buscando las elegidas para interpretar con los amigos; para evitar este tipo de situaciones, ahora tenemos la posibilidad de crear nuestras propias listas de canciones, así que ya podrás tener tu selección dependiendo tu estado de ánimo.

El juego cuenta con 83 temas para que no dejes de tocar, pero si se te hacen pocos, de modo *online* podrás descargar más de 2,000 canciones, con lo que seguramente no vas a tener pretexto para guardar tus instrumentos en un muy buen rato.



Como mucha gente lo había pedido, se incluyen temas en español.

¡Salta al éxito!

Rock Band ha mostrado una nueva cara, la espera ha valido la pena, el equipo de MTV Games ha logrado explotar todas las mejoras vistas en las versiones de **The Beatles** y **Green Day**, tanto visuales como en lo que a modos de juego respecta; es una obra que te dará años de diversión con tus amigos, aunque también si lo juegas en solitario siempre tendrá el aliciente de ver superados tus logros en cada tema, en pocas palabras, **Rock Band 3** ha reinventado el género.



Lleva tu ritmo por la vida

Para el Nintendo DS también se ha preparado una versión con 25 canciones de reconocidos artistas, nuevos modos de juego y una modalidad en la que puedes personalizar a tus cantantes con más de 100 diferentes prendas, lo mejor de todo es que sólo necesitarás del *Stylus* para tocar los instrumentos, entre los que claro también está presente el teclado.

No creas que por ser un juego portátil se han olvidado de las opciones *multiplayer*, ya que la competencia directa contra un amigo estará presente, además de la opción de tocar de forma cooperativa con tres personas más; se nota que los desarrolladores quieren competir contra las ofertas que tenía Activision en la plataforma, y podemos decir que lo harán de maravilla gracias a las opciones y desafíos que se han preparado.

RANKINGS

Master:

Después de jugar **Guitar Hero III** pensé que en estos juegos no podían existir errores, la fórmula era muy clara... hasta que conocí **Guitar Hero Aerosmith**, que me imagino que ni Aerosmith lo juega de lo aburrido que es; ahí supe exactamente dónde está la clave para el éxito, en la selección de canciones, factor que en **Rock Band 3** es perfecto, combinando estilos diametralmente opuestos, lo que le permite esa frescura que te mantendrá jugando por horas. No necesito recomendarlo, es fenomenal, además de que la inclusión del teclado nos demuestra que en MTV Games se preocupan por que el género siga creciendo, confiemos en que mantengan este paso.

Crow:

Soy más partidario de la línea de **Guitar Hero**, pero me agradó bastante que para esta entrega de **Rock Band** tuvieran nuevas iniciativas, en primer lugar el teclado, permitiendo ahora que hasta siete jugadores participen en escenario, pero otra de sus ventajas es la inmensa librería de canciones que estará disponible para descarga, con lo cual no tendrás tiempo para aburrirte; se ha dicho que podrás acceder a una lista de más de 2000 canciones, destacando discos completos de The Doors o John Lennon. Los géneros son amplios, por lo que no importa cuál sea tu estilo, en **Rock Band 3** seguramente encontrarás un *set* de canciones que te hará brillar como una estrella.

Panteón:

Lo dije antes y lo digo de nuevo: los juegos de esta serie son muy buenos, aunque tengo que reconocer que prefiero los de **Guitar Hero**; no obstante, **Rock Band** siempre se ha distinguido por tener lo suyo y permitirnos divertirnos y rockear con nuestros amigos con sus intensas entregas que contienen excelentes canciones. Eso es por el lado agradable de este juego, pero por el malo, tengo que decir que no puedo entender qué les pasó cuando hicieron la selección de canciones, pues es una blasfemia poner "Oye mi amor" o "Me enamora", en la misma lista que "Bohemian Rhapsody" y "Du Hast".... ¿En qué mundo vivimos? ¡Es como si quisieras poner al mismo precio un "Family" con un Wii!

MARIO VS. DONKEY

MINI-LAND MAYHEM!

¡Un pequeño capricho puede dar como resultado horas de diversión!

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Situaciones cómicas.

La rivalidad entre estos dos grandes personajes de los videojuegos que comenzara en la década de los ochenta, revivió en el 2004, cuando apareció para Game Boy Advance **Mario vs. Donkey Kong**, que de inmediato tuvo un éxito sorprendente, al grado que a seis años de su salida, ahora Nintendo nos ha preparado una gran secuela para NDS titulada **Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**, en la que se utilizan todas las ventajas de esta plataforma portátil.



¿Quién saldrá con la victoria?

Bienvenido a la tierra de la fantasía

Mario se quiere dar un descanso de sus aventuras, hasta los héroes como él necesitan relajarse de vez en cuando, por lo que decide inaugurar un parque de diversiones basado en si mismo... bueno, al menos conoce su fama; como regalo especial, a los primeros cien visitantes se les regalará una figura de **Pauline**, quien por cierto es la encargada de cortar el listón de este nuevo recinto de diversión. De inmediato la entrada al parque se encuentra saturada de pequeños hongos que terminan en un abrir y cerrar de ojos con el codiciado presente.

Lo malo de todo esto, es que **Donk**
Kong esperó pacientemente por
Pauline, pero de forma irónica, f
el número ciento uno en la fi
por lo que sólo vio cómo tod
los demás estrenaban figura men
él, así que decidió tomar medid
drásticas y... raptar a la auténti
Pauline como forma de protes
así que como te debes estar ima
nando, las vacaciones y tiempo
relajación de **Mario** quedarán pa
mejor ocasión, ya que ahora de
recuperara su invitada... aunq
sería más fácil pedir otra figura,
ja, ja, ¿no creen?

JUGADORES  1 

Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **NST** / Categoría: **Accion/Puzzle**

 GAMEPLAY   GRÁFICOS  SONIDO   DIFICULTAD  REPLAY VALUE  RANKING  8.5

ONG:

Uno de los enfrentamientos más antiguos de los videojuegos está de regreso, pero ahora con nuevos retos y peligros.

¿Sabías que?

1.- **Donkey Kong** fue el primer enemigo de **Mario** en la historia, aunque años después, RARE hiciera ver en **Donkey Kong Country** que este personaje era en realidad **Cranky Kong**.

2.- El talento para la música de **Donkey Kong** quedó comprobado luego de la aparición en 2004 de **Donkey Konga**, juego de ritmos que incluía un par de tambores.

3.- Esta lucha entre **Mario** y **Donkey Kong** ha tenido varios escenarios, uno de los menos conocidos fue el Game & Watch, donde se revivía la emoción de este gran concepto.

Una pequeña ayuda no le cae mal a nadie

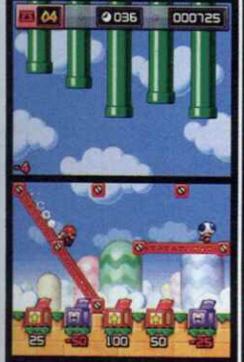
La experiencia le ha dado a **Donkey** la clave para el éxito, en anteriores entregas, los obstáculos eran muy pocos, por lo que ahora no se midió y creó más de 200 niveles llenos de retos para impedir que **Mario** rescate a **Pauline...** aunque el plomero también tiene una carta bajo la manga, ya que no será él quien recorra los niveles, sino los **Mini Mario**, que si bien tienes que indicar la ruta que seguirán, es más sencillo que recorrer tal cantidad de misiones de manera individual.

Todas las acciones de las pequeñas réplicas de **Mario** las controlarás por medio del *Stylus* y la pantalla táctil; bastará un solo toque para que puedas modificar sus acciones; para esto te recomendamos que antes de que su marcha los lleve a los peligros, analices bien el nivel para que sepas de qué forma podrás superar los acertijos, de lo contrario vas a tardarte mucho más perdiendo muchas vidas.

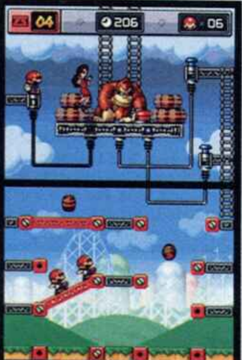
La dificultad tiene una curva razonable, los primeros niveles básicamente funcionan como un tutorial para que puedas familiarizarte con todos los movimientos que tienes a tu disposición, pero si aun así llegas a tener problemas con alguna de las escenas avanzadas, puedes usar una miniguía al estilo de **Super Mario Galaxy 2** que te mostrará una de las soluciones probables para el acertijo, ya será tu responsabilidad tomarla o bien buscar otra que te parezca más viable, pero por lo pronto, con esta opción no importa tu experiencia, siempre tendrás un reto a superar.



Si las dos centenas de misiones no se te hicieron gran cosa, el juego contará con un excelente editor de niveles donde puedes dar rienda suelta a tu imaginación creando estructuras que sean todo un desafío; pero lo mejor está en que puedes compartirlas con un amigo de forma local o bien alojándolas vía *online* para que alguien en cualquier parte el mundo pueda disfrutar de tu obra; en total podrás descargar hasta 160 nuevos *puzzles*. Pero si aún quieres más, te podemos decir que Nintendo lanzará retos periódicamente para que bases tus diseños en ciertos elementos.









Estudia bien la estructura de los niveles para que puedas guiar de forma correcta a tus pequeños robots.

Una pareja sin límites

Mini-land Mayhem! Es uno de los mejores juegos de *puzzle* que existen para la consola, Nintendo ha sabido evolucionar esta serie en el camino correcto, bien pudo haber diseñado niveles de una pantalla como en sus inicios o también existía la posibilidad de hacer una aventura de plataformas en 3D, pero optó por el camino correcto, el del balance perfecto entre la esencia del título y las nuevas tecnologías, en este caso, la pantalla del Nintendo DS, que nos permite disfrutar una obra que envidiaría cualquier consola casera.

RANKINGS

Master:

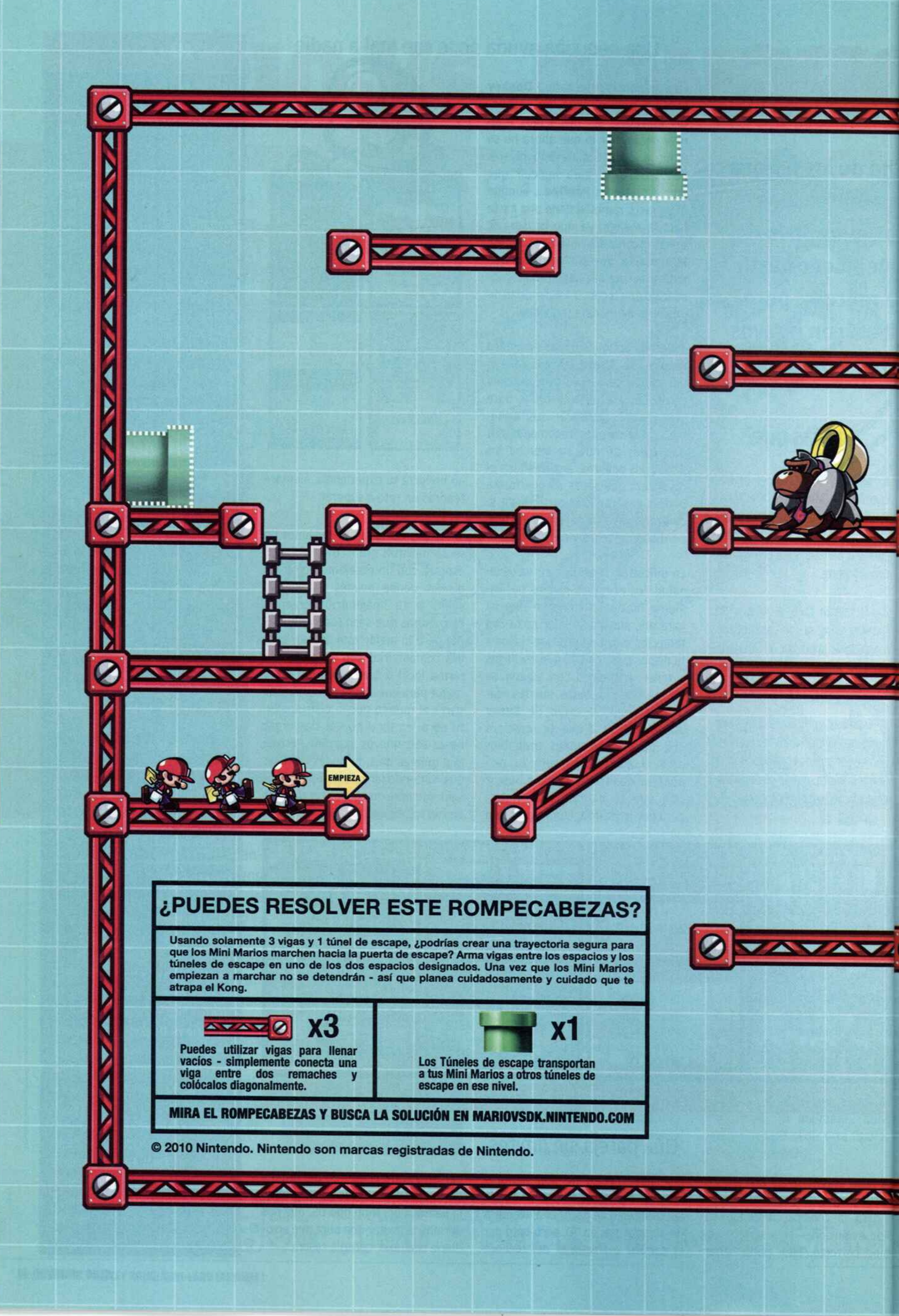
Seguramente que de todos los juegos anunciados en la última E3, este era de los que menos reflectores tenían (lo cual no es raro teniendo en el mismo evento a **Zelda** y **GoldenEye**), pero ahora que ya ha salido, puedo asegurarte que es un trabajo impecable de parte de Nintendo, en el que se nota una clara mejoría con respecto a sus antecesores, sin duda el mejor capítulo de la serie, que además de modificar el *gameplay*, ahora te permite compartir con todas las personas del mundo los niveles que crees en el modo de edición. No cabe duda de que es una opción ideal para agrandar nuestra colección en Nintendo DS, no la debes dejar pasar, por nada, te lo garantizo.

Crow:

La idea es buena en general, aunque siento que la franquicia necesita refrescar el concepto un poco más, pues las novedades en comparación con los títulos anteriores no son tan significativas. Sin embargo, las misiones son divertidas particularmente para los jugadores de menor edad, pues quienes tengan más experiencia o busquen retos mucho mayores, no encontrarán la dificultad necesaria. Visualmente es uno de los títulos más estilizados para el Nintendo DS, pero no hace gala de recursos gráficos adicionales que podrían ser de utilidad. El detalle que me agradó más es la construcción de niveles personalizados que puedes compartir a través de la conexión Wi-Fi o local.

Panteón:

Mario es uno de los íconos más representativos no solo de la industria de los videojuegos, sino también de las secuelas más forzadas del medio. No tengo nada en contra de este juego en realidad, pero siendo sincero, yo creo que todo lo que se tuvo que decir de **Mario vs. Donkey Kong** ya quedó desde hace un par de continuaciones. Lo puedo recomendar sólo para los fans que no se detienen a gastar su dinero por comprar pan con lo mismo; pero si eres de los que gustan de algo realmente nuevo, mejor compra un **Final Fanta...** esperen, estamos hablando del mismo caso. Si puedes, chécalo antes de comprarlo y decidirás mejor, ya que considero que no es para todos.



EMPIEZA
¿PUEDES RESOLVER ESTE ROMPECABEZAS?
Usando solamente 3 vigas y 1 túnel de escape, ¿podrías crear una trayectoria segura para que los Mini Marios marchen hacia la puerta de escape? Arma vigas entre los espacios y los túneles de escape en uno de los dos espacios designados. Una vez que los Mini Marios empiezan a marchar no se detendrán - así que planea cuidadosamente y cuidado que te atrapa el Kong.
x3
Puedes utilizar vigas para llenar vacíos - simplemente conecta una viga entre dos remaches y colócalos diagonalmente.
x1
Los Túneles de escape transportan a tus Mini Marios a otros túneles de escape en ese nivel.
MIRA EL ROMPECABEZAS Y BUSCA LA SOLUCIÓN EN MARIOVSDK.NINTENDO.COM
© 2010 Nintendo. Nintendo son marcas registradas de Nintendo.

Violencia intensa, sangre, lenguaje fuerte.

La mejor acción detrás de las líneas enemigas

CALL OF DUTY BLACK OPS

Los sonidos de las balas incrustándose en las paredes, gritos de los soldados coordinando los ataques hacia los enemigos que cada vez se aproximan más, la sensación de estar en un punto donde la única forma de sobrevivir es luchar hasta el final; todo esto y más lo podrás experimentar de forma virtual y a través de una de las versiones más apasionantes en la historia de **Call of Duty**. Es notable cómo la gente de Treyarch ha logrado una madurez real en sus títulos, pues desde **Modern Warfare Reflex Edition** ya se apreciaba la experiencia en juegos bélicos que tiene la compañía, enfatizando en los momentos dramáticos y en la versatilidad de equipo y vehículos como forma de experimentar nuevos horizontes en el campo de batalla.

Enfrenta a la guerra desde diferentes ángulos.





Black Ops

En cuanto veas las escenas, la intensa acción que se vive y la variedad de enemigos y aliados en pantalla, te darás cuenta de que en Treyarch cumplieron su objetivo, lograr que la versión del Wii resulte tan apegada como sea posible a sus competidores más cercanos, claro, con sus notables diferencias, pero en sí, conservando prácticamente todos los modos de juego, detalles de *gameplay* y la capacidad de juego en línea o local, siendo la propuesta más ambiciosa que hayan tenido para Wii.

La temática del juego, a diferencia de los que se basan en la Segunda Guerra Mundial, te pondrá en escenarios variados donde tu estilo de combate podrá cambiar de terrestre a aéreo dependiendo en dónde te encuentres, controlando jets, tanques o helicópteros.



JUGADORES 1-4 multiplayer



Compañía: **Activision** / Desarrollador: **Treyarch** / Categoría: **Acción**

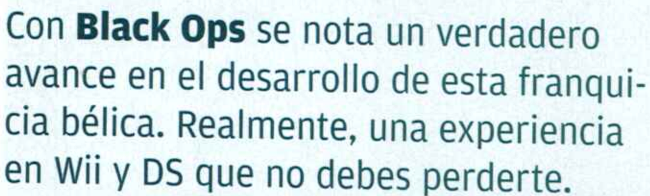
GAMEPLAY  GRÁFICOS   SONIDO  DIFICULTAD  HISTORIA 

RANKING   9.0

La guerra también es portátil

Call of Duty Black Ops llega en buen momento a la plataforma portátil de Nintendo, el DS, ofreciendo una calidad superior a lo visto anteriormente en cualquiera de las misiones de la franquicia. En esta ocasión, sentirás la intensidad del combate al tomar el control de un helicóptero de ataque o al volar un *jet* de infiltración experimental, logrando un aumento real en la interactividad con los escenarios y objetos. En total, podrás participar en seis distintos modos de juego (*multiplayer*) en línea, con un nuevo Perks System, así como una modalidad especial de dos jugadores (cooperativa) y los tradicionales modos Arcade y Challenge que lograrán el *replay value* al brindar la oportunidad de ingresar nuevamente en las misiones para conseguir logros o puntos extra que te ayuden a activar secretos adicionales.

Esta edición fue desarrollada por N-Space y será muy apegada en cuanto a la versión casera, es decir, el *gameplay* se desenvuelve en torno al aspecto de FPS, combinando momentos de acción al pilotear helicópteros o conducir tanques a toda velocidad para enfrentar a los enemigos.


Con **Black Ops** se nota un verdadero avance en el desarrollo de esta franquicia bélica. Realmente, una experiencia en Wii y DS que no debes perderte.

Así enfrentarás las lineas enemigas desde la trinchera, todo ubicado en la época de la Guerra Fría que vivía Estados Unidos en contra de la Unión Soviética. La variedad de armas de fuego se ha incrementado en poder, las hay de corto, mediano y largo alcance (miras telescópicas que te permitirían cortarle los bigotes a un gato a más de un kilómetro de distancia). Tú eres un miembro de los Black Ops de la CIA (Agencia de Inteligencia) que se adentrará en ese tipo de misiones que "nadie conoce", donde las políticas internacionales no pueden actuar directamente y, por lo tanto, deben mandar operativos encubiertos.

En la campaña principal tomarás el control de múltiples soldados, pero en particular de **Alex Mason** y **Jason Hudson**, quienes se adentrarán en peligrosas misiones en lugares como Vietnam, Cuba, entre otros.


Treyarch promete que será el mejor **COD** de todos los tiempos.

En conclusión

La versión de Wii es en particular recomendable, pues logró superar lo previamente visto en **Modern Warfare Reflex Edition** al crear un mejor ambiente de combate y abrir nuevos escenarios que combinan perfectamente con la campaña principal del juego, así como abre la posibilidad de nuevos elementos para la opción *multiplayer* en línea. Por supuesto, la calidad de voces y la precisión del control lo hace recomendable para los exigentes en temáticas bélicas; además, el sistema de recompensas logra que te concentres en cada misión para obtener los mejores rangos que serán parte de tu entrenamiento para que domines el arte de la guerra incluso en Internet.

Por su parte, la edición de Nintendo DS también merece su reconocimiento, pues aunque es breve, nos ofrecerá muchos momentos de acción con las características similares -en cuanto a estilos de juego- que podemos apreciar en el Wii. Nos agradó que Treyarch esté consiguiendo buenos aciertos en juego en línea, pues ello le da más vida a los juegos y reduce el efecto de que sea corto en historia.

RANKINGS

Master:

Obra maestra, eso es **Call of Duty** para Wii, en Activision han dejado atrás los pretextos de otras compañías para brindarnos un juego técnicamente perfecto dentro de las posibilidades de la consola. El modo para un jugador te mantiene adentrado por días enteros, mientras que en el juego en línea, ni qué decir, ahora **The Conduit** y **GoldenEye** tendrán competencia, sobre todo por la gran cantidad de opciones con las que cuenta. Si quedas de acuerdo con tus amigos puedes pasar fines de semana verdaderamente inolvidables. Es uno de los mejores trabajos del año y por consiguiente, no debe quedar fuera de tu lista a los Reyes Magos; vas a disfrutalro en grande.

Crow:

Siempre he dicho que -en el caso particular de **Call of Duty**- poco a poco han sabido tomarle el modo de programación al Wii, pues el primero que llegó no me gustó en lo absoluto; sin embargo, desde las últimas entregas hemos visto una verdadera evolución que ha sido del agrado colectivo de los fans quienes ven en el modo en línea una excelente opción para seguir sacándole provecho a su inversión. **Call of Duty Black Ops** nos dará una pequeña visión de cómo se vivía la era de la Guerra Fría, que fue una lucha ideológica, política y de tecnología o espionaje que ocurrió posterior a la Segunda Guerra Mundial.

Panteón:

No importa qué versión sea, los **Call of Duty** son tan buenos que realmente hacen que te metas tanto en la historia, que resulta difícil dejar de jugar. Me agradó mucho la forma como se llevan a cabo las diferentes escenas de esta nueva entrega, pues tienen mucha acción y un excelente *gameplay* que te mantiene al borde de tu asiento de principio a fin. Si buscas un buen juego de guerra, no lo dudes más y dale una oportunidad a **Black Ops**, pues no dejo de recomendarlo bastante. Eso sí, si no sabes otra que seguir las franquicias comerciales sólo porque los personajes son tiernos o por el qué diran, entonces quédate en casa y sigue juntando ítems, pues este juego es sólo para soldados.

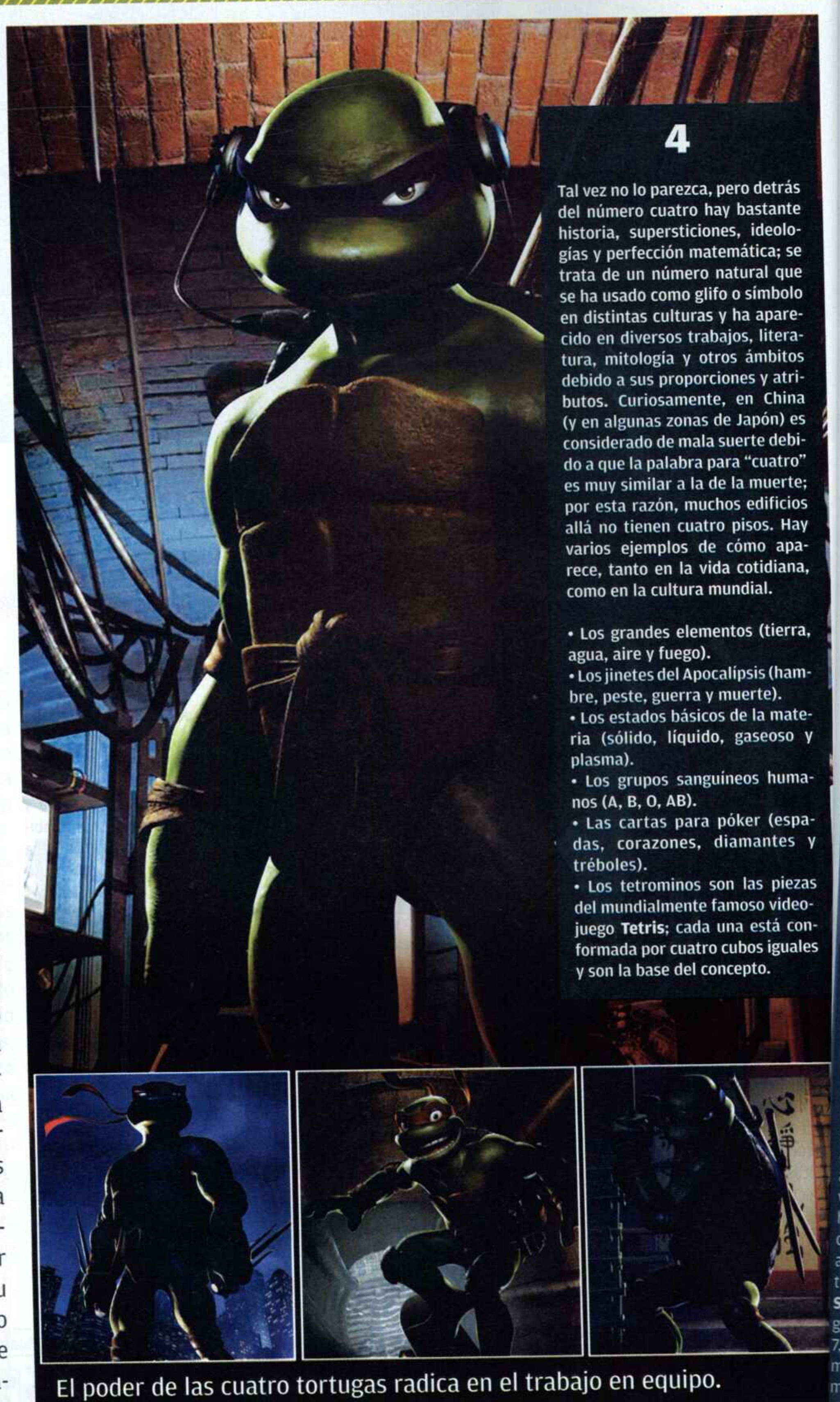
¿Qué hay dentro de...?

por Spot

El número 4

Más que un número

Por ahí dicen que las segundas partes nunca son buenas, lo cual nos dice que las secuelas jamás superarán a la versión original... esta suposición no es verdad, pues tanto en la literatura, como en el cine, hay varias excepciones en donde se mejora indudablemente de una parte a otra. En los videojuegos también podemos notar esto, pues por lo general, una secuela permite ver los fallos y corregirlos, o bien, implementar nuevas cosas y elementos para perfeccionar una franquicia o concepto. En esta ocasión nos vamos a ir más lejos y hablaremos no sólo de una segunda entrega, incluso de aquellas series que llegan a ver una cuarta y brillan por su excelencia. Ponte cómodo y prepárate a disfrutar de este artículo que preparamos para ti.



4

Tal vez no lo parezca, pero detrás del número cuatro hay bastante historia, supersticiones, ideologías y perfección matemática; se trata de un número natural que se ha usado como glifo o símbolo en distintas culturas y ha aparecido en diversos trabajos, literatura, mitología y otros ámbitos debido a sus proporciones y atributos. Curiosamente, en China (y en algunas zonas de Japón) es considerado de mala suerte debido a que la palabra para "cuatro" es muy similar a la de la muerte; por esta razón, muchos edificios allá no tienen cuatro pisos. Hay varios ejemplos de cómo aparece, tanto en la vida cotidiana, como en la cultura mundial.

- Los grandes elementos (tierra, agua, aire y fuego).
- Los jinetes del Apocalipsis (hambre, peste, guerra y muerte).
- Los estados básicos de la materia (sólido, líquido, gaseoso y plasma).
- Los grupos sanguíneos humanos (A, B, O, AB).
- Las cartas para póker (espadas, corazones, diamantes y tréboles).
- Los tetrominos son las piezas del mundialmente famoso videojuego **Tetris**; cada una está conformada por cuatro cubos iguales y son la base del concepto.

El poder de las cuatro tortugas radica en el trabajo en equipo.

Cuartetos famosos

Han existido muchas fórmulas para personajes en las series de televisión, películas, caricaturas, y por supuesto, en los videojuegos, como tener dos, tres o cinco héroes para nivelar habilidades, personalidades y poderes (la "fórmula de los cinco" fue muy usada en los años 80). Hay varios ejemplos en los medios de grupos formados por cuatro individuos como **Fantasitic Four**, los "Borbotones", y no podíamos dejar de mencionar uno de los cuartetos más conocidos: **Teenage Mutant Ninja Turtles**, quienes son de los más conocidos cuartetos que hay.

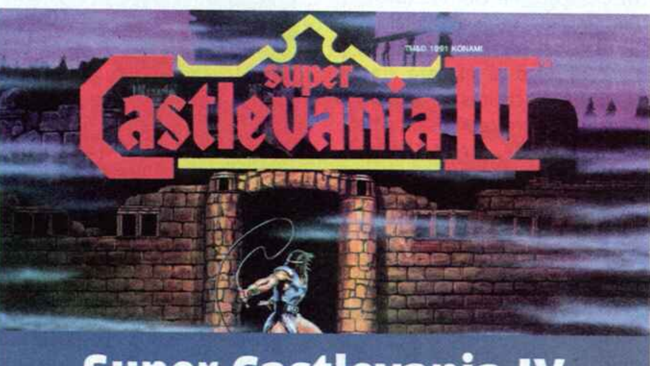
La 4A. parte

Es muy común que los videojuegos tengan varias secuelas, aunque no siempre quiere decir que sean productos de calidad; sólo cuando realmente los desarrolladores ponen empeño en ofrecernos algo realmente novedoso el resultado es una continuación en verdad meritoria y excelente. Aquí tenemos varios exponentes de cuartas partes de series conocidas; algunas son mejores que el original, mientras que otras al menos igualan su magnificencia como una versión digna de la franquicia.

Resident Evil 4

Después de tres secuelas y un par de versiones alternas, se decidió darle una buena refrescada a la saga de zombis de Capcom. Primero se visualizó como una experiencia paranormal, pero pronto tomó un nuevo rumbo y el resultado fue una increíble aventura en donde se cambió un poco el *gameplay* tradicional de **RE**, pero sin perder el sentimiento tan especial que nos ha transmitido. Pensábamos que no se podría superar algo más terrorífico que el *T-virus*, pero los parásitos conocidos como las Plagas, resultan peores, pues dan gran poder a sus organismos huéspedes, pero sin quitarles por completo su inteligencia; el resultado es un enemigo que puede pensar y atacar ferozmente sin miedo alguno. **Resident Evil 4** no sólo es una de las mejores entregas de la serie, sino fue también uno de los más grandes títulos para el todavia poderoso Nintendo GameCube.





Super Castlevania IV

La saga inmortal tuvo una de sus más grandes entregas en el legendario NES; **Castlevania III: Dracula´s Curse** fue el mejor título de la serie y creíamos que no podría mejorarse lo inmejorable hasta que, con la llegada del SNES, Konami presentó la cuarta parte que brilló por su magnífico uso de las capacidades del sistema como la rotación y escala, además de implementar una forma nueva y única de manipular el látigo y usarlo para interactuar con el escenario. Curiosamente, la siguiente parte, **Dracula X**, no tuvo ni la mitad de la excelencia de **Super Castlevania IV**.

Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time

Los tres juegos basados en las aventuras de cuarteto de tortugas antropomórficas que salieron en el NES fueron buenos, y hemos visto nuevos títulos que llegaron a sistemas posteriores como el GCN, NDS e inclusive el Wii; pero indudablemente ninguno ha mejorado la increíble acción y *gameplay* que distingue a la cuarta parte como el mejor videojuego de las **TMNT** que haya existido hasta ahora. Aquí corres, brincas, peleas, tienes ataques especiales y viajas en el tiempo para detener al malvado **Shredder** mientras disfrutas de gráficos vistosos, el genial Modo 7, la rotación y escala, perfectamente acompañada con la genial música del SNES.







Esta es probablemente la mejor de las entregas de la serie del cuarteto mutante favorito de todos.



Contra 4

Todos pensábamos que después de **Contra III: The Alien Wars**, no podría haber un título mejor para la serie; cuando casi por sorpresa, **Contra 4** llegó al Nintendo DS como la mejor de todas las entregas por su increíble *gameplay*, desafiante dificultad, grandes enemigos y escenarios, y muchos elementos tradicionales que convirtieron a la franquicia en una de las más conocidas del entretenimiento electrónico de ayer y hoy. Imaginado en un principio para cuatro personas de forma simultánea, pronto se dejó en sólo dos -al estilo tradicional-, pero se juntó el mejor grupo de élite formado por los cuatro **Contra** más grandes de la serie: **Bill Rizer**, **Lance Bean, Mad Dog** y **Scorpion**.



Super Mario World

Super Mario Bros. 3 es uno de los juegos más icónicos de la serie de **Mario** y del género de plataformas en general; no obstante, la siguiente entrega introdujo nuevos elementos como poder volar y defenderte con la capa, las casas de los fantasmas, y además, por fin cumplir el sueño de Shigeru Miyamoto: poder montar a **Yoshi**. El mundo de **SMW** fue visualmente impresionante y mucho más desafiante que sus antecesores, y aunque no tiene el "4" en su título, es una estupenda cuarta parte de las aventuras del plomero regordete y bigotón.

Mega Man 4, NES

Lo sabemos, Capcom ha sobreexprimido casi todas las series del androide de titanio azul más allá de lo absurdo, pero en un principio las cosas no eran así; cada nueva parte de la saga original era mejor que la otra y la recibíamos con gusto, cosa que pasó sin dudarlo con **MM4**, la cual no tuvo exactamente el mismo impacto sentimental que la tercera entrega, pero sí incorporó detalles nuevos que han permanecido hasta el día de hoy como lo fue el **"Mega Buster"**, que permitía a **Mega Man** cargar poder para lanzar un disparo todavía más fuerte. **Mega Man 4** es, quizá, el último de los grandes títulos de la historia original antes de la llegada del **7**, en el SNES, cuando sí hubo un avance real.



Mega Man X4

La serie **X** llegó al SNES como una gran y verdadera forma de refrescar y renovar a la ya gastada serie original de **Mega Man**; por desgracia, el último de los grandes títulos fue **Mega Man X3**, puesto que con la llegada de la cuarta entrega, la calidad decayó mucho. La razón es simple: además de darle una continuidad poco creíble y enfrascarse más en la onda "anime", el *gameplay* cambió y se perdió la genialidad del concepto. No es que esta cuarta parte sea mala, simplemente que no superó a sus predecesores.



Final Fantasy IV

Esta es una genial entrega que cambió su número, no su calidad.

No todas las cuartas partes son de juegos de acción y disparos; varias sagas de RPGs llegan al número cuatro para regocijo de sus fans, aunque la mayoría de las ocasiones, son pretextos para seguir exprimiendo una franquicia. Para muestra de cómo se hace una cuarta parte de un RPG que en verdad valga la pena, tenemos el grandioso **Final Fantasy IV**, el cual fue conocido en nuestro continente como **Final Fantasy II** debido a que el **II** y **III** japoneses (que fueron para Famicom) no fueron traídos a América. Hay una disputa común entre fans si es mejor el **FFIV (FFII** en América) o **FFV (FFIII)**, pero lo cierto es que esta parte es sin duda una de las mejores de toda la serie, aun comparándola con las más recientes que han salido más al vapor.

Super Street Fighter IV

Después de una casi interminable serie de versiones alternas la principal serie de peleas de Capcom llegó al número tres, la cual tuvo críticas positivas y negativas; pero con la salida de la cuarta parte, **Street Fighter** demostró el porqué es la franquicia de peleas preferida de los fans. Lo mejor de todo no es que es una maravilla gráficamente hablando, ni que tiene un *gameplay* incomparable, apegado al tradicional, sino que lo tendremos en una increíble versión para el 3DS. La verdad es que no se esperaba menos para una versión de **Street Fighter** que ostentara el número 4.

Las cuartas partes en los videojuegos no siempre llevan el número 4 en su título, pero eso no es pretexto para que no puedan ser reconocidas.





Mortal Kombat 4

Finalmente tenemos otra franquicia famosa de los trancazos; desde sus orígenes, **Mortal Kombat** siempre había sido un juego en 2D, pero la llegada de **MK4** marcó un cambio radical, pues los personajes ahora estuvieron hechos con polígonos, podían usar armas y moverse de manera limitada en los escenarios en 3D. A pesar de que los peleadores se veían como hechos con cajas de cartón, el *gameplay* es excelente y se disfruta mucho en las retas; claro que no se compara como un **Mortal Kombat Armageddon**, pero sin duda fue el parteaguas para que la serie diera el salto a la tercera dimensión.



Cuatro son mejores que dos

Algunos piensan que en la "guerra de consolas" de la quinta generación, Nintendo perdió a favor de su competidor de Sony. En realidad, sí hubo cierta fijación por la competencia debido a que los cinemas que presentaba hacían vistosos a sus juegos, pero ya cuando presionabas Start, los gráficos eran de una calidad menor y el *gameplay* dejaba mucho qué desear. En contraste, el N64 tuvo una mayor gama de títulos magníficos como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **Super Mario 64**, **Conker´s Bad Fur Day**, **Mario Kart 64**, **Castlevania 64** y **Star Fox 64**, por citar algunos. Ahora bien, una de las razones por las cuales el N64 fue el favorito para las retas, competencias y torneos fue que tuvo cuatro entradas incorporadas de fábrica para controles en lugar de dos; de esta forma era posible que cuatro personas pudieran jugar de manera simultánea sin necesidad de un accesorio adicional.

El cuatro es la frontera...

Como podrás darte cuenta, el número cuatro tiene más profundidad de la que creías, aunque no siempre las franquicias o series llegan a este número; ¿superstición, coincidencia? No es posible saberlo con seguridad; en el cine es común ver trilogías, pero no siempre una tetralogía. En el caso de los videojuegos es menos raro que una saga alcance o rebase la cuarta parte, pero lo importante es que cuando eso pase, el resultado sea un producto de calidad. Te dejamos de tarea que investigues cuáles son las mejores cuartas partes de una saga y si realmente debieron salir o si ahí debió quedarse la serie para evitar el choteo. Por cierto, ¿cuál es tu número favorito?


© DISNEY · TM & © 2008 Marvel
THE SUPER HERO SQUAD SHOW™
EL ESCUADRÓN DE SUPERHÉROES
NUEVA SERIE
ESTRENO 18 DE OCTUBRE
LUNES A VIERNES 13:30 HRS.
Disney XD
DisneyXD.com.mx

El Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

Dominando la pelea: personajes raros

¡Hola, fans de los juegos de guamazos! De nueva cuenta vamos a hablar acerca de los protagonistas de los juegos de pelea, aunque en esta ocasión no nos enfocaremos en los poderosos personajes lentos, ni en los veloces pero débiles, sino en aquellos que no siempre son del agrado de todos por ser raros y/o tener un estilo diferente. Si eres de los que prefieren uno poco ortodoxo para jugar, o simplemente te preguntas cómo puede ser que alguien escoja a esos personajes, ponte cómodo y verás a qué nos referimos con estas aseveraciones.



Un tipo diferente

En los juegos de peleas han existido varios tipos de peleadores; fuertes, rápidos, pesados, además de que hay guapos, bellas, feos, etcétera; pero para darle más variedad a los encuentros y que no se tornen monótonos, se crearon personajes que se distinguen de los demás por su aspecto o su forma de pelear. En los primeros títulos del género rara vez se encontraba esta clase de héroes o villanos, pues la mayoría de las veces se trataba de dos luchadores igualitos, pero con el color distinto; hoy día hay tantas opciones a elegir, que puedes ver muchos en las series actuales. Seguramente te preguntarás si vale la pena dejar a tu favorito un rato para aprender a usarlos; pues a continuación te diremos el porqué es una buena idea.

Extraños, pero favoritos

¿Qué mejor forma de entender a qué nos referimos si no es con ejemplos? A continuación veremos algunos personajes que pueden catalogarse como raros de varias franquicias de peleas; no es que todos tengan que ser de colores diferentes, sino que salen del estándar y se distinguen de los demás por esta razón. Obviamente no podemos incluirlos a todos, pero es para dar una idea.

¿Por qué elegirlos?

La razón más importante del porqué usar a un personaje raro es simple: son impredecibles. Es fácil medir a un peleador cuyos movimientos siguen un patrón definido y tienen poderes simétricos; pero tratándose de alguien que se mueve distinto y sus ataques son extraños, cuesta más trabajo poder anticiparte y eres presa fácil de sus artimañas. Los peleadores raros normalmente poseen poderes que te confunden e inclusive que alteran las reglas del juego o de la física normal; por esta razón pueden acabar con alguien que está preparado para un combate "normal" y no ha aprendido a enfrentar este tipo de adversarios.

Aeon (Castlevania)



El misterioso personaje que hizo su primera (y hasta la fecha, única) aparición en **Castlevania Judgment** entra perfectamente en esta categoría de peleadores raros porque a pesar de ser un personaje balanceado en cuanto a movimientos, sus ataques y poderes son extremadamente impredecibles, pues tienden a ser de largo alcance, poderosos, tajantes e inclusive son sorpresa, aun para quien lo está controlando. Pelear contra alguien que sabe manejar bien a **Aeon** es una pesadilla, pues nunca se puede saber exactamente qué tipo de ataque va a usar a continuación; ¡vaya que es raro!

Blanka (Street Fighter)

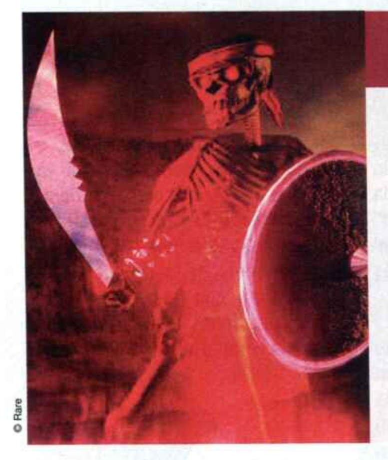
El primer **Street Fighter** no tuvo tanto éxito como se esperaba, pero la llegada de **SFII** fue todo un suceso que revolucionó la forma de jugar los títulos de peleas. Hubo dos personajes que crearon controversia y le dieron un toque único al juego: **Chun-Li** y **Blanka**; una por ser una de las primeras bellezas peleadoras y el segundo por ser una especie de hombre salvaje más parecido a una bestia que a un ser humano. Su aspecto violento lo hacía intimidante (especialmente por su tez verde), sus ataques rápidos lo convertían en un peleador difícil de anticipar, y sus gruñidos y forma de pelear lo hicieron popular entre los fans, convirtiéndose rápidamente en uno de los personajes favoritos de las peleas hasta nuestros días.



John Crawley (Art of Fighting)


© SNK

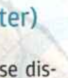
Esta fue una de las series de SNK creadas para competir contra **Street Fighter II**, y se distinguió por su *gameplay* poco convencional. Entre sus peleadores vimos a varios raros como el malvado **Mr. Big**, el subjefe que no saltaba, pero pegaba como pata de mula, y **Micky Rogers**, el ex boxeador frustrado que usaba puros golpes y poderes con sus puños; pero curiosamente, el equivalente de **Guile** de este juego era un militar instructor de artes marciales cuyas técnicas violentas le ganaron el sobrenombre de "El Loco"; **John Crawley** entra en esta categoría de personajes raros porque sus movimientos variaban mucho de los demás peleadores y era sumamente difícil de medir. Es una pena que este personaje no llegara más lejos, hubiera sido perfecto para enfrentarse a los conocidos **Ralph** y **Clark**, o contra **Heidern** mismo en **The King of Fighters**.


© Rare

Spinal (Killer Instinct)

Esta maravilla nos deslumbró cuando llegó a las Arcadias por su magnificencia gráfica y su excelente *gameplay* que llevó a los juegos de peleas a un nuevo nivel. Siendo sinceros, varios de ellos podían catalogarse como raros, pero la mayoría seguían un mismo patrón de movimiento y ataque; pero uno de ellos era mucho muy distinto pues poseía poderes bastante extraños que le daban una ventaja sobre los demás. Se trata de un esqueleto que puede teletransportarse y tomar la forma de los demás para rematar sus combos; también podía absorber los proyectiles rivales para usarlos en su contra. Sus rápidos movimientos y variaciones lo hacían sumamente versátil y podías cambiar tu estilo de ofensivo a defensivo sin problemas.

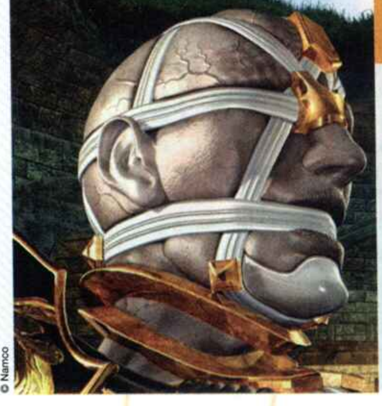
Dhalsim (Street Fighter)



Aquí tenemos otro personaje que se distinguió de los demás, no por ser un peleador que usaba su yoga y lanzaba bolas de fuego, sino por tener la habilidad de estirar sus brazos y piernas para atacar a distancia a sus enemigos. Para compensar esta ventaja que tenía sobre el resto, **Dhalsim** se movía lentamente y tenía pocas probabilidades de lograr combos, pero gracias a la capacidad de extender sus extremidades, alguien con la suficiente habilidad podía vencer sin problemas a un jugador que usara a otro personaje más tradicional como **Ryu** o **Guile**.



© Capcom


© Namco

Voldo (Soul Calibur)

Uno de los personajes más raros de los juegos de peleas es sin duda alguna el extraño, misterioso y siempre impredecible **Voldo**. Sus ataques son por demás rápidos, complejos y pueden variar de distintas maneras, pues de un tipo de ataque puede cambiar a otro y de ahí a otro distinto, siempre cambiando para que sea más complicado anticipar sus movimientos y contrarrestar sus ataques. Moviéndose de manera extraña, **Voldo** puede sorprender y casi hipnotizar a sus adversarios con sus rítmicas danzas siempre cambiantes. Es complicado aprender a usarlo, pero al igual que otros peleadores raros, vale la pena por sus resultados.



Scorpion y Sub-Zero
(Mortal Kombat)

Los dos personajes enmascarados de **Mortal Kombat** se convirtieron en favoritos rápidamente por su estilo de pelea que incluía artes secretas; por su parte, **Sub-Zero** tenía la habilidad de congelar a sus oponentes dejándolos incapacitados para defenderse, mientras que **Scorpion** con el que además de tener su arpón que atrapaba a sus adversarios, dejándolos a su merced y podía teletransportarse para sorprender a sus contrincantes golpeándolos por la espalda.

© Midway

No pierdas la calma

Los personajes raros son la sal de los juegos de pelea, pues cuando las cosas se empezaban a hacer monótonas en este género por la falta de originalidad, llegaron para refrescar la forma en la que los combates se llevaban a cabo, y así darle un nuevo enfoque y variedad a los encuentros. No dudes en aprender a jugar con ellos, pues la recompensa es mucha y así podrás confundir a tus oponentes, aunque eso sí, requieren de una mayor habilidad para dominarlos al 100%.

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

Llegamos nuevamente a la antesala de un nuevo año, en el cual nos aguarda, entre otras cosas, el esperado lanzamiento del Nintendo 3DS, que seguramente redefinirá el entretenimiento en cuanto a consolas portátiles se refiere; pero bueno, antes de tomar las doce uvas aún tenemos tiempo para compartir algunos consejos más, en esta ocasión sobre varios juegos, así tendrás todas las vacaciones para poder aprovecharlos y disfrutar en grande con tus amigos durante las retas, o bien, luciéndote contra la computadora, ¡Comencemos!

Aprovecha el tiempo libre que vas a tener estas semanas para crear nuevas jugadas en tus títulos favoritos, no importa cuánto tiempo los hayas jugado, siempre tienen algo nuevo que aportarnos.

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All Stars Wii

Cuando de títulos adictivos hablamos, esta obra de Capcom se lleva las palmas, es un juegazo de peleas con opciones infinitas para lograr combos; enseguida te mostraré algunos ejemplos de lo que puedes lograr con algunos de sus personajes.

Comencemos con **MegaMan**, la mejor manera de usar a este personaje es atacando a distancia, puedes lograrlo de forma muy fácil cargando su cañón seguido de la metralleta; obviamente tu adversario intentará evadir alguno de los ataques, momento que puedes utilizar para lanzar tu ataque especial; con esto seguro que lo conectas, ya que jamás se esperará tres ataques continuos.

Para los que prefieren el ataque cuerpo a cuerpo, lo mejor es que comiences atacando con goles débiles, después medios y finalices con un fuerte para elevar a tu rival; en este momento lo interesante es agregar más golpes al combo, para ello tienes dos opciones, saltar, conectar golpes débiles y enlazar el especial o bien, sin despegarte de tu oponente, usar el movimiento que te gasta los tres niveles de poder.

Ahora toca el turno para **Roll**, parece pequeña, inofensiva, ¿qué nos puede hacer con una cubeta y una escoba? Pues puede ponernos en ridículo en tres movimientos gracias precisamente a que por su tamaño es complicado conectarle combos. Con ella puedes saltar cerca de tu oponente y dar un golpe fuerte seguido de varios débiles (esto dependerá de su ubicación en la pantalla); en este punto, en lugar de mandarla a volar para continuar la combinación, lo mejor es usar el movimiento de la escoba, cuando esté "barriendo" con tu rival, interrumpe y marca el especial, si entra todo, le reducirás bastante su energía.

Si deseas algo más complicado pero devastador, tienes la opción de utilizar a **Tekkaman Blade**, la mejora del **Tekkaman** tradicional; con él corre a tu oponente, esto ocasionará que vueles; al descender, conecta con golpe fuerte, y sigue con dos débiles;s aquí lo difícil es que si no lo marcas a tiempo, se rompe la cadera y quedas totalmente vulnerable a un ataque especial, pero si lo conectas con medio sigue con fuertes cerca de un rincón, tienes todo para rematar con un supermovimiento.

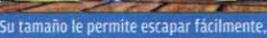


Roll es de los personajes que mejores combinaciones tiene en todo el juego, lo único que necesitas es un poco de paciencia para poder dominarla y aprovechar todas sus técnicas.



Al cargar tu disparo espera el momento adecuado para lanzarlo o serás una presa fácil.




Su tamaño le permite escapar fácilmente.



Recuerda mantener a distancia a tu rival.

Metroid: Other M Wii

Uno de los mejores juegos de **Samus Aran**, sin duda; sin embargo, tiene un pequeño problema; que ha ocasionado que más de un jugador se vuelva loco; se trata de un *bug* que se da justo después de la refinería en el nivel tres, cuando derrota al enemigo del área. Muchas personas tienen la costumbre de al no encontrar un punto para salvar, regresarse al anterior y ahí respaldar su avance, pues bien, esto es justamente lo que provoca el *bug* en el juego. El error está en que si logras superar a este enemigo, te regresas a salvar, en la siguiente zona la puerta que te debería llevar a un nuevo nivel, jamás se va a abrir, no importa si eliminas a todos los enemigos, si te paras de cabeza o si saturas el correo del **Dr. Mario**; así que si aún no llegas a este punto, te recomendamos no salvar, o de plano si se te llega a olvidar, lo mejor es que crees un archivo de respaldo, así no vas a tener problemas en caso de emergencia.

En cada una de las zonas en las que entres, verás algunos puntos brillando en el mapa, indican ítems especiales que debes conseguir; no avances si no has encontrado la forma de obtener todos.







Con los jefes de escena es muy importante que te mantengas en movimiento todo el tiempo.



No olvides recargar tu energía y misiles.



Al saltar puedes dar un pase a tu compañero.



Los tiros de tres puntos son una forma fácil para acortar distancias o incrementar diferencias, pero de preferencia úsalas sólo cuando tu jugador esté encendido para asegurar la canasta.

NBA Jam Wii

Tiene poco tiempo en el mercado pero es desde ya una excelente opción para pasar un gran fin de semana, aunque eso sí, al inicio cuesta un poco de trabajo acostumbrarse a los movimientos, por lo que te daré algunos consejos para que saltes a la duela con la seguridad de Michael Jordan.

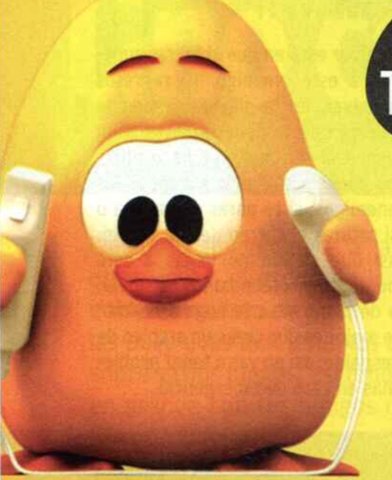
Me ha tocado ver personas que al jugar dicen "el personaje que controla el *CPU* no hace lo que yo quiero"; esto no es así, ya que aunque bien gracias a la inteligencia artificial puede decidir perfectamente los movimientos que hará, tú tienes control sobre tus acciones, mientras el lleve la pelota puedes decidir si lo pasa, si dribla o si dispara a la canasta sólo presionando el botón correspondiente (en caso de que uses el Control Pro que es el que recomiendo), con esto ya no tienes pretexto para no crear buenas combinaciones.

Lo primero que debes tener en mente es que la pelota jamás se detiene, en todo momento está en juego, lo que nos da pauta para la siguiente jugada; cuando tus rivales te estén presionando, dales la espalda, de este modo si te empujan aún conservarás la pelota, si de plano terminas en el suelo, no esperes a levantarte, lanza el balón estando tirado, en esta forma tu segundo jugador estará sólo para hacer una clavada o bien, intentar el tiro de tres puntos sin marca alguna.

Un error muy común en este juego es que mientras estamos defendiendo, vamos a cubrir al que lleva la pelota, lo cual está bien hasta antes de cubrir la media cancha, pero si ya se ha rebasado esta línea, puede ser un arma de doble filo, ya que nuestro compañero hará lo mismo, de modo que lo correcto es marcar pero al rival que no tiene la bola, esto nos permitirá interceptar su paso más fácil, además de que es más sencillo prevenir que toque la pelota después de un pase.

La constancia es la clave

Espero que te sean de utilidad los consejos que te he dado en esta ocasión, recuerda que si tienes alguno que desees compartir con nosotros, puedes enviarlo junto con tus quejas, dudas y sugerencias a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com; les deseo lo mejor para este fin de año, que pasen una Navidad increíble en compañía de sus seres queridos y que todos sus propósitos se cumplan a la perfección. Nos leemos en 2011.



Tips TOKI TORI

Nunca mandes a un hombre a hacer el trabajo de un pollo...

Toki Tori es una de las mejores opciones que tienes para descargar de WiiWare; tiene un toque de acción, requiere de mucha estrategia, ¡y es sumamente gracioso! La misión de este pollo (si decide aceptarla) es colectar todos los huevos que están extraviados en las distintas etapas de esta increíble aventura que será tuya por tan sólo 1000 Wii Points; para lograrlo, **Toki Tori** cuenta con tu inteligencia y dedicación para salir avante de cada escenario. No debes titubear, descarga este juego y prepárate a vivir una experiencia que te pondrá la carne de gallina.





¿De qué se trata?

Tu objetivo en este juego es guiar a **Toki Tori** dentro de cada etapa para que pueda tomar los huevos y avanzar a la siguiente escena. Obviamente las cosas no serán tan simples, pues necesitas usar el entorno y los variados objetos (ítems) que te dan a tu favor para tener éxito en esta empresa. Hay pocos enemigos realmente, pero el problema es que no siempre tienes armas para defenderte, siendo tu cerebro la mejor herramienta para triunfar. No te preocupes, que con estos tips podrás terminar las diferentes escenas del juego, pero te recomendamos usarlos sólo cuando de plano no puedas pasar una de ellas. Recuerda que si usas el comodín lo perderás hasta que pases la etapa donde lo usaste.

Controles

Manjear a **Toki Tori** es posible con el puro Wii Remote a manera de los juegos de "apunta y cliquea", pero te recomendamos ampliamente que mejor uses tu Nunchuk para que tengas un mejor domino sobre la acción, especialmente porque **Toki Tori** anda más rápido si lo mueves con el *Stick*.

Remote: Apuntas a la pantalla con el huevito amarillo (si lo sacudes seleccionas objeto).
Pad izquierda/derecha: Seleccionas objeto.
Botón A: Mueves a **Toki Tori** a donde está el huevo amarillo.
Botón B: Utilizas objeto.
Botón (-): Acerca vista.
Botón (+): Menú pausa (reinicias, usas comodín, etc.)
Nunchuk: Mueves a **Toki Tori**.
Botón C: Siguiente objeto.
Botón Z: Utilizas objeto.



Objetos

Toki Tori no está indefenso en su aventura; bueno, técnicamente sí, pero por fortuna cuenta con una variedad de objetos que le ayudarán a pasar cada nivel. Hay que notar que en cada etapa te dan un número limitado de objetos (o veces que los puedes utilizar), pero en ocasiones podrás usarlos de manera ilimitada. Si quieres un reto mayor, puedes intentar terminar un nivel tratando de usar los menos objetos posibles, pero eso te lo recomendamos que lo hagas hasta después de terminar el juego. Los objetos que puedes usar en las escenas del juego son los siguientes:

-Alza-puentes: Con este objeto puedes crear un pequeño puente de la longitud de **Toki Tori**. Debe ser utilizado justo en los bordes y puedes poner uno junto a otro.

-Teletransportador: Es posible quedar atrapado a veces o bien, que los huevos estén en partes inaccesibles; en estos casos el teletransportador permite a **Toki Tori** traspasar muros no muy gruesos o bien, cruzar abismos.

-Rayo congelador: Esta bazuca le permite a **Toki Tori** congelar a sus enemigos creando un bloque de hielo que convenientemente puedes usar a tu favor.

-Reemplazo de ladrillos: Hay unos bloquecitos que bloquean tu paso, pero pueden ser movidos con este movimiento hacia atrás de **Toki Tori**.

-Trampa para fantasmas: Este objeto crea una trampa que los fantasmas activan, hace un hoyo por donde caen y/o quedan atrapados.

-Absorbe-babosas: Con esta aspiradora puedes absorber a las molestas babosas de las Cloacas viscosas, aunque sólo una por ocasión.

-Roca instantánea: Aunque parezca de la compañía ACME, no lo es; se trata de una piedrita que cuando toca fondo, se transforma en una roca de gran tamaño.

-Traje de burbujas: Este objeto es el único recargable; encierra a **Toki Tori** en una burbuja que le permite nadar por un número limitado de movimientos.



Consejos prácticos

- Sólo puedes teletransportarte a sitios libres y al alcance normal (de lo contrario la silueta del pollo será roja); este objeto puede reemplazar al Alza-puentes en algunas de las escenas, pero no en todas.
-¿Qué pasa con un hielo en el agua? ¡Flota! Usa esto a tu favor en los niveles del Lago de burbujas.
-Los ladrillos que puedes mover en muchas ocasiones pueden ser tirados a un nivel inferior para usarlos como plataformas.
-Fíjate en el cursor del huevo cuando está en el suelo, se ven dos patitas que indican la longitud de **Toki Tori**; puedes usar esto a tu favor para poner bloques y así evitar gastar puentes innecesariamente.
-Antes de comenzar un nivel -o siempre que estés atorado-, puedes usar el botón (-) para ver toda la escena y que planees mejor tus estrategias; esto además de servir como pausa, te ayudará en cualquier momento dentro de cada nivel.

Los niveles

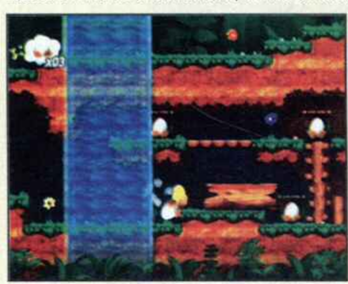
Toki Tori tiene muchos niveles que están divididos en cuatro mundos; vamos a ver cada uno de ellos para que puedas pasarlos. Recuerda que también es posible usar el comodín para pasar un nivel, pero ten en mente que si lo gastas, no lo podrás volver a usar sino hasta que pases la escena en donde lo empleaste; tenlo en mente.

Bosque de las cascadas



Nivel 1

Este es un nivel de entrenamiento; avanza tomando los huevos uno por uno hasta que llegues al último. No te confíes, lo más importante de esta escena es que notes que los diferentes elementos del nivel pueden ser utilizados de varias maneras; nota que **Toki Tori** puede saltar sobre los más pequeños, pero si un bloque o muro excede su tamaño, no lo podrá brincar. Puedes también darte cuenta que te puedes mover hacia los lados en las escaleras y dejarte caer si es preciso; todo esto forma parte de lo más básico de este juego.



Nivel 2

Toma el huevo de hasta abajo y ahora dirígete a la izquierda para que subas las escaleras y tomes otro huevo; ahora emplea el Alza-puentes en la parte que falta del camino y avanza para que tomes otro huevo y te dejes caer sin miedo para terminar de obtener todos tus cascarones en este nivel. ¿Fácil? No te fíes; una parte importante es notar cuál huevo debe ser tomado al final.





Nivel 3

¡No tomes el huevo que está cerca de ti o quedarás atrapado! Ve primero por el que está a la izquierda y luego el del extremo opuesto; ahora sube con cuidado del puercoespín y utiliza la escalera para alcanzar el de arriba; pon un puente desde el borde del tronco para que llegues al otro huevo y ahora sí, regrésate hasta abajo para tomar el último y que saltes al siguiente nivel.



Nivel 4

Mide los movimientos del puercoespín para que tomes los huevos de hasta abajo uno a la vez; ahora regresa al punto de origen y usa el teletransportador para que subas a la plataforma superior y puedas alcanzar todos los cascarones de arriba. En ocasiones tendrás que medir bien el patrón de movimiento de cada enemigo, pues de eso dependerá que sobrevivas a cada uno de los niveles del juego.

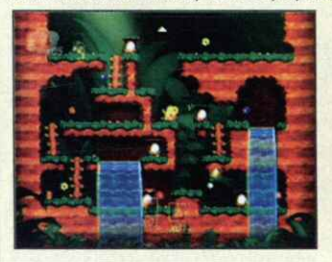
Nivel 5

Toma los huevos que están en tu camino hasta llegar a la parte más baja de la pantalla; ahora utiliza el teletransportador justo en donde está la cascada y pon un puente para que puedas pasar del otro lado; repite la operación con el otro Alza-puentes y podrás tomar los cascarones y continuar tu aventura. Ten en cuenta cuántos objetos tienes de cada tipo, pues a veces te los dan contados.



Nivel 6

Baja y pon un puente para que tomes el huevo pasando el primer hueco, ahora baja y toma el cascarón de la izquierda, sube y agarra el otro; usa un teletransportador para subir a donde está la flor azul, ahora toma el huevo y déjate caer hacia la derecha y que puedas seguir hasta tomar el cascarón de hasta abajo a la derecha. Ten en cuenta que los enemigos no pueden pasar las cajitas de los huevos, si los tomas, permitirás que puedan moverse más allá de su lugar.





Nivel 7



Toma el huevo de la derecha y ahora déjate caer a la izquierda; usa el Teletransportador hacia abajo en la cascada y toma los cascarones siguientes, cambia al Rayo congelador y convierte en paleta al puercoespín, finalmente teletranspórtate de un lado al otro de él y podrás tomar tu último objetivo en este nivel. Si te fijas, de esta forma terminas con un Teletransportador sin utilizar; esto es posible en algunos niveles, pero no en todos.

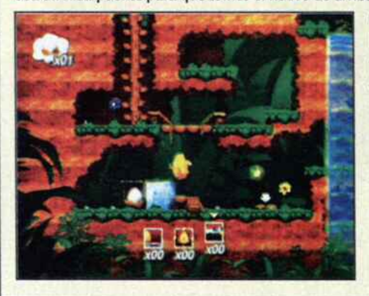
Nivel 8

Los huevos de hasta arriba limitan el movimiento del puercoespín; toma el del lado izquierdo y espera a que el enemigo se caiga para que agarres el de la derecha, ahora déjate caer por el mismo camino que el enemigo y sube las escaleras para que uses el Alza-puentes y puedas pasar y tomar los otros cascarones; el truco de este nivel es que el último huevo por tomar debe de ser el de hasta abajo que limita al puercoespín. Recuerda que si tienes problemas, puedes reiniciar el nivel con una nueva estrategia.



Nivel 9

Usa un Alza-puente para que tomes el huevo de arriba, ahora baja y emplea otro para que pases el puente roto; teletranspórtate hasta el huevo justo encima de ti y toma el siguiente. Regresa al primer puente que pusiste y desde ahí usa el otro Teletransportador para que caigas sobre del huevo, pero hazlo cuando los puercoespines vayan hacia la izquierda. Ahora rápidamente toma el camino de la derecha y congela al enemigo de abajo para que pases por encima de él y tomes el huevo siguiente.



Nivel 10

Pon un puente a tu izquierda después de que pase el puercoespín; sigue ese camino tomando todos los huevos y teletranspórtate en la parte baja, al final del túnel. Ahora sube la escalera cercana y congela al enemigo, pasa sobre de él para que tomes el otro cascarón y agarra el de abajo; ahora regresa a la derecha del hielo y usa el Teletransportador hacia la flor amarilla para que puedas subir y consigas los últimos huevos para que termines con esta parte del juego.



Castillo espeluznante



Nivel 1

Toma los dos huevos de arriba, ahora baja las escaleras y teletranspórtate para que agarres el siguiente, déjate caer y toma el cascarón; usa de nuevo este poder para que pases a la plataforma de abajo y tomes un huevo más; coloca un puente a la izquierda y podrás pasar hasta el último objetivo. Si te fijas, **Toki Tori** puede pasar por huecos que son de la mitad de longitud que él, por lo cual podrás usar esto a tu favor en niveles siguientes.





Nivel 2

Quita el ladrillo y toma el huevo pero no te dejes caer; regresa, teletranspórtate para que agarres el de abajo y pon dos puentes seguidos a la izquierda para continuar. Otra vez usa el Teletransportador hasta el siguiente cascarón y déjate caer en medio de los dos ladrillos; mueve el de la derecha y toma el huevo; regresa y mueve ambos para que puedas llegar al último y pases el nivel. Si te fijas, es común que haya trampas como ésta, pues no puedes poner puentes en la lava tan cercana, pero sí sobre de ella si es un poco más arriba.



Nivel 3

Teletranspórtate a la derecha para que caigas fuera de la torre; ahora pon una trampa para el fantasma y toma el huevo para provocar la caída del espectro; pon un puente en el hueco que quedó y toma los cascarones. Baja las escaleras pero déjate caer por el lado de la bandera roja, ahora sube y toma el huevo y vuelve a dejarte caer por el mismo hueco para que ahora pongas un puente y tomes el otro cascarón; finalmente baja y pon un puente más y podrás completar esta etapa al tomar el último de los objetivos.



Nivel 4





Pon dos puentes seguidos para cruzar la lava; ahora sube y mueve los ladrillos de hasta arriba para que caigan y puedas pasar sobre el siguiente estanque ardiente de la izquierda. Antes de que muevas el siguiente ladrillo, pon un puente a la derecha y así evitarás que caiga; ahora sí muévelo y baja por el extremo izquierdo poniendo un puente en el hueco siguiente. Continúa tu camino y usa un puente en el próximo hueco, mueve el ladrillo y toma el último cascarón.

Nivel 5

Toma el huevo y deja caer el bloque a la derecha de manera que atrapes al fantasma; déjate caer y pon una trampa justo en el extremo izquierdo y mueve el bloque a la izquierda liberando al espectro y rápidamente baja la escalera para que éste pase por encima de ti sin dañarte, y a su vez, caiga en la trampa y haga un hueco por donde te dejarás caer. Pon un puente y toma el siguiente huevo, baja a la derecha hasta el siguiente y pon un puente más para que puedas teletransportarte hasta el último cascarón.



Nivel 6

Toma el huevo de la izquierda, ahora pon un puente justo junto al cascarón de tu derecha, ahora tómalo y mueve el ladrillo y toma los otros cascarones regresando al punto de origen y puedas subir por el ladrillo que moviste. Teletranspórtate hacia arriba y sube hasta la cima de la torre y toma el huevo, ahora baja y agarra el otro; dirígete a la plataforma de abajo y usa el Teletransportador para que pases del otro lado y tomes los dos cascarones de la izquierda; pon una trampa en el piso y toma el huevo; rápidamente baja por la escalera de la izquierda y déjate caer; pon otra trampa junto a la escalera pequeña y espera ahí a que el fantasma caiga en ella, haga otro hueco y quede atrapado en la parte baja; finalmente déjate caer y toma el último de los huevos para que termines el nivel.





Nivel 7

Déjate caer hasta el huevo de abajo y tómalo, ahora déjate caer y agarra el cascarón de la izquierda; sube las escaleras, toma el huevito y pon un puente en el hueco con lava de la izquierda, ahora sitúa dos más a tu derecha para que alcances las otras escaleras. Sube y usa dos puentes más hasta arriba para que regreses al sitio de origen. Mueve el ladrillo izquierdo, baja y mueve el derecho dos veces a la izquierda para que te dejes caer sobre ellos y tomes el huevo; ahora sólo continúa a la derecha y toma el último de ellos.



Nivel 8

Este nivel no es tan difícil, pero necesitas fijarte bien antes de actuar. Toma todos los huevos y sube hasta la parte alta de la torre, ahora déjate caer junto al ladrillo y tíralo a la derecha, baja sobre de él y déjate caer a la izquierda, toma el huevo de abajo y regresa al ladrillo para que lo muevas; ahora toma el otro cascarón y desde arriba del bloque pon un puente a la izquierda. Tira el ladrillo de abajo a la derecha y sube y repite la jugada con el otro, así podrás dejarte caer y tomar el último cascarón.





Nivel 9



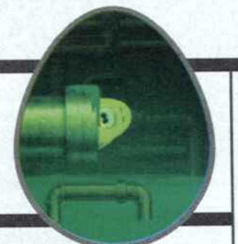

Sube a la plataforma en donde se encuentra el fantasma, toma el huevo y pon una trampa para que caiga ahí el espectro y tapa el hueco con un puente; ahora baja y teletranspórtate del otro lado del ladrillo para que lo muevas. Regresa al punto inicial por encima del enemigo y tira el bloque una vez más; rodea hasta que puedas bajar a la parte más baja y usa un puente, repite la teletransportación y tira el ladrillo para que puedas alcanzar el último huevo y que termines este nivel de una vez por todas.

Nivel 10

Comenzando recorre el camino de abajo a la izquierda; toma el huevo al final y el siguiente subiendo las escaleras, ahora pon dos puentes justo sobre la escalera que acabas de subir para que puedas continuar hacia arriba y a la izquierda. Pon un puente justo arriba del cascarón que está junto a la ventana del fondo, será tu boleto de regreso. Sube la escalera y toma el otro huevo, ahora teletranspórtate del otro lado del ladrillo y tíralo; baja hasta la ventanita para que tomes los huevos de la derecha; con ayuda de la escalera pasa del otro lado del ladrillo y tíralo, regresa a donde pusiste el puente y usa el Teletransportador y podrás bajar hasta los últimos cascarones.



Cloacas viscosas



Nivel 1



Presiona ligeramente el botón B para que jales a la babosa y cambie de dirección (no usarás el objeto realmente); baja la escalera para que pase por encima de ti y ahora toma todos los huevos de la derecha. Llegando a la última escalera pon dos puentes a la izquierda y podrás pasar del otro lado y tomar un cascarón más; baja un poco y ahora si absorbe a la otra babosa y podrás tomar los huevitos restantes.

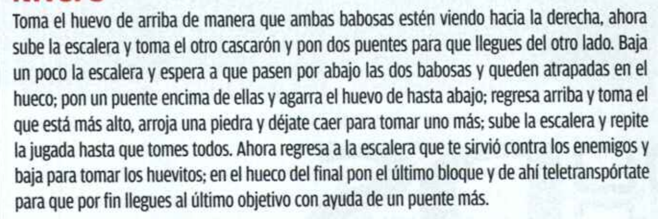
Nivel 2

Sube a la derecha y usa una Piedra instantánea para que tomes el cascarón; ahora regresa al inicio y pon un puente para que puedas subir hasta el otro huevo; pon dos bloques más y toma el siguiente. Ahora baja con cuidado y mide el movimiento de las babosas para que puedas pasar entre ellas de una escalera a la otra, sube hasta los otros huevos y usa un bloque más para alcanzarlos (regresa a la izquierda y ten cuidado con los enemigos); sube la escalera de la izquierda y antes de bajar pon un bloque, arroja una piedra más abajo y finalmente, mide con ayuda del cursor de manera que la última piedra quede en medio y puedas pasar hasta el siguiente huevo. Ahora retrocede un poco pasando nuevamente entre los enemigos y podrás tomar el último cascarón.



Nivel 3

Toma el huevo de arriba de manera que ambas babosas estén viendo hacia la derecha, ahora sube la escalera y toma el otro cascarón y pon dos puentes para que llegues del otro lado. Baja un poco la escalera y espera a que pasen por abajo las dos babosas y queden atrapadas en el hueco; pon un puente encima de ellas y agarra el huevo de hasta abajo; regresa arriba y toma el que está más alto, arroja una piedra y déjate caer para tomar uno más; sube la escalera y repite la jugada hasta que tomes todos. Ahora regresa a la escalera que te sirvió contra los enemigos y baja para tomar los huevitos; en el hueco del final pon el último bloque y de ahí teletranspórtate para que por fin llegues al último objetivo con ayuda de un puente más.



Nivel 4

Al principio déjate caer y toma el huevo de la derecha, ahora ve por el de la izquierda y pon un bloque justo en donde estaba; sitúa otro a la derecha y sube en él, repite la jugada y podrás alcanzar la escalera (te deben quedar dos Piedras instantáneas); sube pon un puente a la izquierda y dirígete a la derecha, baja la última escalera y usa un puente más para que puedas agarrar los cascarones. Regresa hacia arriba y lanza dos piedras más sobre del puente que pusiste previamente y podrás tomar el último huevo. Recuerda que es posible usar piedras en lugar de puentes, pero no siempre es posible.




Nivel 5




Mide a la babosa de abajo y pasa rápidamente al otro lado; sube la escalera y toma los dos huevos. Arroja una piedra justo en el borde del hueco para que puedas subir a ella desde la escalera de la izquierda y pon un puente para que alcances el otro cascarón; coloca un bloque junto al siguiente huevo de arriba y podrás tomarlo. Absorbe la babosa de arriba y toma el huevo, con ayuda de los puentes avanza a la derecha tomando los demás objetivos y finalmente baja hasta el último huevo y completarás este nivel. Ten en mente que puedes ayudarte con el cursor para medir bien el sitio correcto para poner los bloques.




Nivel 6

Toma el huevo que está subiendo la escalera y deja que la babosa caiga en el hueco; toma el cascarón de arriba y pon un puente para que pases por encima del enemigo, sigue a la izquierda y toma los dos huevos. Ahora debes situar un puente en el borde inferior, pon un bloque justo al final del puente y así podrás subir las escaleras, dejarte caer y tomar el huevo más próximo. Ahora sitúa un bloque más sobre el que pusiste, pero que esté pegado a la plataforma cercana; sube la escalera y usa el Alza-puente en el borde superior; déjate caer y toma el huevo. Sitúa un puente más y otro bloque de la misma forma, justo en el borde. Regresa hasta arriba y usa el Alza-puente junto al otro que pusiste y podrás caer sobre el cascarón superior, tira un bloque más justo sobre el último que pusiste y podrás agarrar los otros huevos. Baja y toma los últimos cascarones para pasar de nivel.



Nivel 9

Mueve el ladrillo y pon un puente a la derecha, regresa el ladrillo y sube la escalera para que te dejes caer y muevas nuevamente el ladrillo; baja y toma el huevo y usa un puente para poder subir hasta el siguiente cascarón y de ahí al inicio. Ahora pon un bloque en el hueco de la izquierda y sube la escalera para que tomes el huevito, baja y vuelve a subir para evadir a la babosa; mueve el ladrillo siguiente y avanza a la izquierda y abajo. Usa un puente y luego una piedra para seguir; absorbe al enemigo y toma los demás huevos para terminar el nivel.





Nivel 7

Este nivel no es tan complicado como parece. Comenzando pon un puente sobre el huevo; ahora sitúate en su extremo derecho y lanza un bloque a la izquierda, de manera que tenga la mitad encima del puente y la otra mitad sobre la plataforma normal. Ahora baja toma el huevo y absorbe a la babosa; sube y avanza sobre el bloque que pusiste, agarra el siguiente cascarón y pon un bloque para detener a la babosa (el chiste es que esté a la izquierda de la escalera previa); continúa a la derecha y toma el otro huevo, regresa nuevamente hasta arriba y agarra el último para finalizar este nivel.





Nivel 10





Toma el huevo y baja dos plataformas; ahora debes usar la aspiradora para hacer cambiar el rumbo de la babosa y hacer que te siga; repite la jugada y cuando llegues a la primera escalera pon un puente para evitar que llegue hasta abajo. Continúa tu camino usando los puentes y podrás llegar hasta abajo antes que el enemigo, absorbe a la babosa de abajo y podrás tomar los huevos restantes y acabar con este nivel. El chiste es que no te desesperes y no absorbas a la primera babosa o de lo contrario perderás el objeto.

Nivel 8

Avanza a la izquierda y toma el huevo cuando la babosa se esté alejando, rápidamente pon un bloque en el hueco por donde caíste y sube a la escalera, toma el cascarón y regresa para que continúes hacia abajo. Baja la escalera larga y con dos puentes toma el huevito de abajo. En la mitad de la escalera pon un puente, ahora sube y déjate caer a la plataforma pequeña y usa el Alza-puente a la izquierda y pon una roca encima. Vuelve a subir y sitúa un puente hasta arriba para que puedas subir al bloque y tomar los dos huevos de la izquierda; regresa a la derecha y tira dos bloques justo abajo del otro, así alcanzarás a pasar para tomar los otros cascarones. Continúa tu camino y absorbe la babosa para que consigas el último y termines el nivel.





Lago de las burbujas

Nivel 1

Déjate caer a la izquierda y recarga tu Traje de burbujas para que tomes todos los huevos de la parte baja de la escena. Ahora recarga de nuevo y sube por el extremo derecho para que llegues a un coral más; de ahí sube al siguiente coral y a la plataforma arriba del tronco (trata de llegar quedándote con tres burbujas); pon un puente y toma el huevo, ahora usa el traje pero sube sólo dos espacios para que se quede flotando y pase el pez por debajo. Toma el otro cascarón y recarga tus burbujas para que finalmente bajes por el último objetivo. Fíjate que los corales indican cuántas burbujas recargan: 5, 10 y 15.



Nivel 2

Avanza hasta las escaleras de la derecha y baja en la primera para que evites al pez; ahora sube y usa el Traje de burbujas hacia la izquierda y toma el huevo; sigue nadando a la izquierda para pasar el hueco lleno de picos y déjate caer sobre del cascarón a la izquierda del tronco. Tira una Piedra instantánea en ese mismo lugar y súbete en ella para que sitúes otra a su derecha; toma el huevito y regresa al inicio para que repitas la técnica con el pez y puedas volver a recargar burbujas; ahora ve y toma el huevo nadando desde los bloques que pusiste. Nuevamente recarga y toma el que está un poco arriba de la primera escalera. Una vez logrado esto, baja y toma el huevo de la esquina inferior derecha, recarga burbujas con cuidado con el pez y dirígete a la izquierda en el fondo para que subas y tomes un cascarón más; lanza las dos piedras faltantes justo sobre el hueco con picos y podrás agarrar los otros objetivos y terminar el nivel.





Nivel 3

Camina a la izquierda y toma los dos huevos (no liberes al pez); nada para que subas y puedas mover el ladrillo y rápidamente baja las escaleras para evadir al otro enemigo; avanza a la derecha y mueve el otro ladrillo y así encerrarás al pez. Ahora camina a la derecha tomando todos los huevos y recarga tus burbujas; regresa hasta el extremo izquierdo para que pongas un puente y tomes el otro cascarón (no te apures, el pez quedará atrapado); vuelve hasta donde recargas las burbujas a 10 y agarra el huevo de arriba. Ahora sitúa un puente junto al hueco que está a la derecha de la escalera. Recarga las veces que sean necesarias para subir y mover a la derecha el ladrillo y que éste caiga para que desde ahí puedas usar el Alza-puente y tomes los últimos cascarones.



Nivel 4

Camina a la derecha, toma el huevo y arroja una piedra por el hueco a la izquierda de la escalera. Regresa al punto de inicio y déjate caer con cuidado de no tocar a los peces; agarra el cascarón de la izquierda y pon un puente a la derecha de la escalera cercana; ahora sube y toma el huevito liberando a los enemigos y sitúate en la bajadita antes de los picos para que tan pronto como el primer pez pase por ahí, lo congeles y bloquee el paso. Dirígete al puente que pusiste y desde ahí teletranspórtate a la derecha para que caigas sobre la Piedra instantánea; baja y toma el huevo de la izquierda y finalmente, el de la derecha.





Nivel 5

Usa el Traje de burbujas para subir y poner un puente a la izquierda de donde inicias; regresa y déjate caer por el lado derecho y congela al enemigo justo cuando esté a la izquierda, provocando que suba y se atore en el puente que pusiste. Toma el huevo de abajo y usa las burbujas para subir hasta el puente y de ahí nada a la izquierda pasando el hueco grande con ayuda de las burbujas. Toma el cascarón y sube, recarga y nada para que pases del otro lado del ladrillo; agarra el huevo de arriba y regresa para situarte del lado derecho del ladrillo, muévelo a la derecha para tirarlo; ahora pon un bloque a la izquierda del cascarón que está justo abajo del ladrillo para alcanzarlo. Déjate caer a la derecha y mueve otra vez el ladrillo a la izquierda; baja y muévelo por última vez para que puedas alcanzar los dos últimos objetivos y si quieres, congela al pez para evitar que te moleste.



Nivel 6

Avanza rápidamente para que le ganes al pez a bajar y tomes los huevos de la derecha. Usa el Traje de burbujas en el hueco para que pase debajo de ti el enemigo y déjate caer por el lado izquierdo. Recarga burbujas y toma el cascarón de la derecha (vuelve a recargar); ahora toma el huevo -liberando al pez- y baja rápidamente hasta donde está el ladrillo, no lo toques y nada para que salgas de ese hueco que es donde se quedará atrapado el pez. Déjate caer a la izquierda nuevamente y dirígete a la derecha para recargar; sube hasta la escalera y recarga, nada hacia arriba y pon una piedra a la derecha del coral de manera que dejes un espacio, ahora sube y mueve varias veces el ladrillo hasta que caiga por ese espacio. Recarga y rodea por arriba para que llegues hasta donde está el ladrillo; no lo muevas y sube nuevamente para que caigas en él y tomes el cascarón, ahora sí tíralo a la derecha, baja y muévelo a la izquierda, así podrás mover el otro ladrillo y tomar el último huevo.

Nivel 7

Iniciando sitúa un puente a tu izquierda; ahora baja y toma el huevo en el hueco grande y pon un bloque justo en medio para facilitarte el paso por ahí. Déjate caer a la izquierda y toma los dos cascarones y espera a que el pez se atore en el hueco y lo congeles. Sube al coral que te recarga 10 y de ahí usa dos puentes para tomar el huevo; dirígete a la derecha y toma los dos cascarones y recarga 10, nada hacia arriba y toma los dos huevitos congelando al enemigo. Baja y recarga nuevamente 10 y úsalas para alcanzar el objetivo con ayuda del hielo de la derecha; ahora desciende y recarga 10 para que puedas llegar al último huevo de la derecha y acabes el nivel.



Nivel 8

Pasa del otro lado para que recargues 10 burbujas y tomes el huevo de arriba a la derecha, recarga nuevamente y sube por el lado izquierdo; toma el cascarón y nada esquivando al pez; nuevamente nada sin tomar el huevo para que llegues del otro lado. Continúa y toma el objetivo del extremo derecho, ahora el otro (liberando al enemigo) y avanza a la izquierda para que lo congeles cuando quede atrapado en el hueco. Ahora tira una Piedra instantánea en el hueco de la derecha y regresa a donde está el otro pez de arriba, libéralo y sitúa un bloque encima del hielo para que el enemigo se vaya hasta el fondo y lo puedas congelar y tomar el cascarón inferior derecho. Ahora usa un último bloque para que consigas los últimos dos de la izquierda.



Nivel 9

Usa el Alza-puentes justo a la izquierda de donde inicias; nada a la escalera pero asegúrate de quedar con tres burbujas para que te pases del otro lado del ladrillo y lo tires a la derecha; sigue ese camino y recarga burbujas; pon un puente sobre los picos y baja las escaleras para que muevas un ladrillo más a la derecha, regresa al primer puente que pusiste y tira un ladrillo a la izquierda. Ahora sube en la hilera de ladrillos y muévelos de manera que puedas teletransportarte hacia el coral de enmedio de la escena; usa esas burbujas para alcanzar el huevo de la derecha y luego baja para que tomes los demás; dirígete a la izquierda y con ayuda del ladrillo podrás alcanzar los últimos dos huevos nadando.



Nivel 10

Nada hacia la derecha sin tocar los huevos que limitan al pez, ahora recarga y déjate caer a la izquierda dos veces (pon un puente a la izquierda) y llega hasta abajo sin tocar los otros cascarones; agarra los de la izquierda en el fondo y ve a la derecha para que recargues 10 burbujas y toma todos los huevos aquí. Ahora ve a la escalera de en medio en el fondo y toma los dos huevos y usa el Alza-puente justo debajo del hueco. Sube hasta el coral próximo al huevo del extremo derecho y pon un puente ahí; ahora con cuidado de no tomar otro cascarón, libera al pez de la derecha y síguelo hasta el fondo izquierdo en donde se atorará y podrás congelarlo. Ahora vuelve a subir y libera al otro enemigo para que baje hasta el fondo de la derecha y lo congeles; úsalo para llegar al huevo del extremo derecho y ahora toma los que quedaron en medio. Finalmente ve por los dos restantes con ayuda del hielo de la izquierda.



Por fin has terminado este gran juego, pero todavía te espera un reto mayor: los niveles extras de cada uno de los mundos, así que todavía no es tiempo de descansar, todavía queda un sendero por recorrer. Recuerda que si te llegas a atorar, puedes escribirnos a nuestras direcciones. ¡Hasta la siguiente entrega!

El origen de la AVENTURA

Un cuarto de siglo, 25 años, ese es el tiempo que tiene **Super Mario Bros.** de haber salido a la venta; dos décadas y media de darnos diversión, de grandes momentos con los amigos y con la familia que ahora habitan nuestra mente recordándonos diferentes etapas de nuestra vida; es por eso que queremos dedicarle un pequeño homenaje a este plomero italiano, cuyo nombre es ya sinónimo de videojuegos y claro está, de Nintendo.

No podemos hablar de **Mario** sin mencionar a su creador, el máximo genio que haya visto la industria, obviamente nos referimos a Shigeru Miyamoto. Él comenzó a trabajar en Nintendo desde finales de la década de los setenta, y se encargó de realizar el primer gran *hit* de la compañía en las arcadias, **Donkey Kong**, que viera la luz en 1981. En dicho juego, aunque el gorila era quien atraía los reflectores, otro personaje estaba a punto de cambiar la historia.

Donkey Kong secuestraba a la bella **Pauline**; ¿quién podría salvarla? Ni más ni menos que **"Jumpman"**, un hombre que se distinguía por su gorra y bigote (que fueron colocados porque era más sencillo que diseñar un rostro o cabello en aquel entonces). Tiempo después, se sabría que el héroe no era otro más que **Mario**, del juego **Mario Bros.** para arcadia de 1983, el cual fue un éxito instantáneo, pero aún estaba lejos de tocar la cumbre, lo que ocurriría dos años más tarde.

En septiembre de 1985, para el Famicom y algunos meses más tarde para el NES americano, apareció **Super Mario Bros.** una de las obras maestras de Shigeru Miyamoto; no exageramos al decir que ese día, se reinventó el medio, se comenzó una nueva etapa en el entretenimiento de la mano de Nintendo; por aquellos días se vivía una crisis de creatividad, prácticamente el mercado estuvo a punto de desaparecer, pero la gran línea de juegos para esta plataforma, encabezados por la primera aventura formal del **Mario**, sentaron las bases para lo que tenemos hoy en día.



Para ahorrar recursos, los programadores recurrieron a varios trucos que aún ahora muchas personas desconocen, como el hecho de que las nubes y los arbustos en Super Mario Bros. son exactamente iguales, sólo varía el color, blanco o verde ¿lo habías notado?

Inició una revolución

Los juegos en su mayoría *shooters*, se realizaban en una sola pantalla, por lo que al ver que en **Super Mario Bros.** se podía avanzar mientras el escenario se recorría ante nuestros ojos mostrando diferentes elementos y estructuras, todos quedábamos impactados, sobre todo porque a pesar de sólo contar con un botón para saltar y otro para correr (y arrojar bolas de fuego), las posibilidades eran enormes, tanto así que de inmediato comenzaron a aparecer juegos que copiaban la mecánica. El género de plataformas había nacido.

En la segunda parte del juego vino una gran polémica, ya que el **Super Mario Bros. 2** que conocimos en nuestro continente, no era el original, se trataba del título **Doki Doki Panic**; sólo fueron reemplazados sus personajes por **Mario**, **Luigi**, **Princess Peach** y **Toad**; la razón que se tuvo para esto fue que en América no había jugadores con tanto nivel para poder superar el auténtico **Mario Bros. 2** que salió en Japón.

Algunos años después este enredo quedó resuelto con el lanzamiento de **Super Mario The Lost Levels**, que incluía la verdadera secuela bajo el nombre **The Lost Levels**, que por cierto, sí son bastante complicados. Por otro lado, en Japón se lanzó la edición americana con el título **Super Mario Bros. USA**.



Doki Doki Panic Japón



Super Mario Bros. 2 América



Super Mario Bros. 2 Japón



SMB: The Lost Levels América

¿Sabías que **Super Mario Bros. 3** tiene nueve mundos? No, no te estamos mintiendo, el mundo extra lo encuentras al usar cualquier de las flautas que están escondidas en el juego, así es, la zona de *warp* es el noveno mundo.

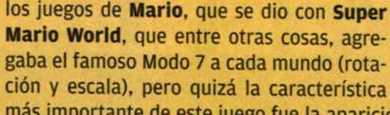
Para cerrar su ciclo de vida en el NES, vimos lo que es hasta ahora una de sus mejores aventuras, **Super Mario Bros. 3**, que usaba a tope las capacidades del sistema para desplegar coloridos escenarios ambientados en tuberías, desiertos, mar, bueno, era todo un espectáculo, sin mencionar que **Mario** podía usar varios trajes para mejorar sus habilidades, como el de mapache o rana.



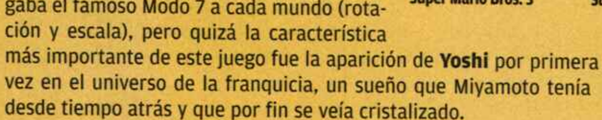
Super Mario Bros. 3



Super Mario World

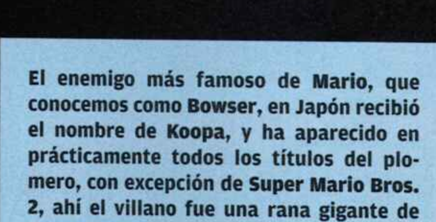


Con la llegada del Super Nintendo en 1991, todos esperábamos una clara evolución en los juegos de **Mario**, que se dio con **Super Mario World**, que entre otras cosas, agregaba el famoso Modo 7 a cada mundo (rotación y escala), pero quizá la característica más importante de este juego fue la aparición de **Yoshi** por primera vez en el universo de la franquicia, un sueño que Miyamoto tenía desde tiempo atrás y que por fin se veía cristalizado.

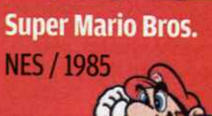








El enemigo más famoso de Mario, que conocemos como Bowser, en Japón recibió el nombre de Koopa, y ha aparecido en prácticamente todos los títulos del plomero, con excepción de Super Mario Bros. 2, ahí el villano fue una rana gigante de nombre Wart que pocos conocen.





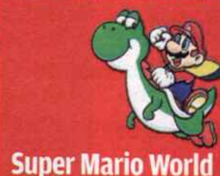
Super Mario Bros.
NES / 1985



Super Mario Bros. 2
NES / 1988



Super Mario Bros. 3
NES / 1990



Super Mario World
SNES / 1991



Super Mario 64
N64 / 1996

La llegada a las tres dimensiones

El Nintendo 64 llegó en 1996 para marcar un nuevo camino, clara muestra de ello fue **Super Mario 64**, el primer juego en completo 3D de **Mario**, que vencía sin problemas varios retos que se habían planteado, como el uso de una cámara que siempre nos mostrara la mejor perspectiva para poder avanzar (hay juegos en la actualidad donde la cámara es el principal enemigo), en pocas palabras, Nintendo volvía a sorprender al mundo; por fortuna, las aventuras de **Mario** en este nuevo estilo sólo estaban comenzando, aún nos esperaban varias sorpresas.

Años después, en 2002, vimos **Super Mario Sunshine**, que si bien no fue my diferente en concepto a **Super Mario 64**, nos presentó a **Fludd**, el primer accesorio que era 100% necesario para que nuestro protagonista cumpliera con su misión. En ciertos niveles escondidos se hacían recorridos sobre abismos, pero lo interesante es que todo estaba ambientado en el original **Super Mario Bros.** de NES.

Super Mario 64



Super Mario Sunshine



Super Mario Galaxy

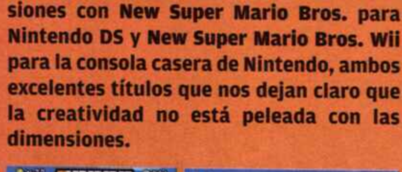


Super Mario Galaxy 2

La verdadera evolución de **Mario** en las 3D se dio hace tan sólo tres años, con la salida de **Super Mario Galaxy** para Wii; Miyamoto y todo su equipo creativo sabían que estaba en sus manos lograr otra obra maestra, y lo consiguieron. Este juego para Wii rompe con los límites de la imaginación, con las cuadraturas en las que parecía haber caído el género desde hace años, es a todas luces, no sólo el mejor juego de este personaje, sino incluso el mejor de toda la generación.

La principal cualidad de **Mario Galaxy** es que mezcla de manera perfecta la dificultad con la diversión, de modo que tanto los veteranos del control como las nuevas generaciones lo podrán disfrutar a su propio ritmo, sin presiones, logrando que todos podamos divertirnos por igual en lugar de aburrirnos o frustrarnos por la dificultad.

Mario regresó a sus raíces en dos dimensiones con New Super Mario Bros. para Nintendo DS y New Super Mario Bros. Wii para la consola casera de Nintendo, ambos excelentes títulos que nos dejan claro que la creatividad no está peleada con las dimensiones.



¡Larga vida a Mario!

Como puedes ver la trayectoria de **Mario** es por demás única, sublime, todos sus juegos marcan cambios, elevan el listón de los juegos en plataforma años luz, impidiendo que la competencia pueda siquiera acercarse. ¿Qué sigue para **Mario**? Sólo se pueden vislumbrar nuevos éxitos, tal vez ya no en Wii (hablando estrictamente del género por excelencia de **Mario**); quizá ahora nos toque verlo en la nueva plataforma de Nintendo, pero eso son solo especulaciones; lo que sí es un hecho, es que cualquiera que sea el camino que se tome con el personaje, volverá a paralizar al mundo, igual que hace 25 años y como apostamos será en 50 más.











Super Mario Sunshine
NGC / 2002



New Super Mario Bros.
NDS / 2006





Super Mario Galaxy
Wii / 2007



New Super Mario Bros. Wii
Wii / 2009

Super Mario Galaxy 2
Wii / 2010

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo







S.O.S Servicio Organizado de Secretos



© 2010 Warner Bros.

Super Scribblenauts
Nintendo DS

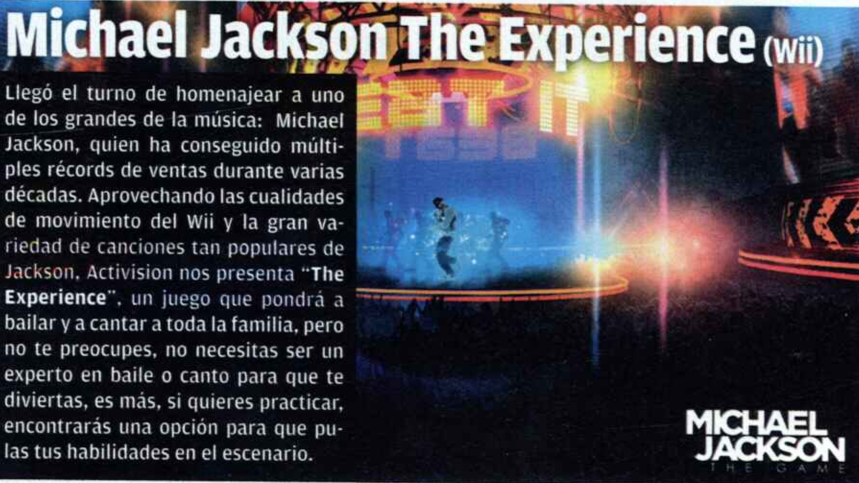
Méritos
Estos logros especiales los obtienes al realizar acciones específicas mientras participas en el juego.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Astronomer	Decora el cielo con cada planeta en el Sistema Solar.
Avatar Maniac	Compra todos los avatares.
Behind The Scenes	Crea a tres desarrolladores de 5th Cell.
Brand New Pencil	Utiliza 10 adjetivos únicos.
Break Time	Usa la Arcadia.
Broken Pencil	Aplica 300 adjetivos únicos.
Clever Creation	Integra tres objetos.
Coloring Book	Crea 10 objetos con colores alternos.
Colossal Contraption	Combina 10 objetos.
Connect The Dots	Completa cualquier constelación.
Cracked Pencil	Usa 200 adjetivos únicos.
Creative Concoction	Agrupa seis objetos indistintos.
Cthulhu Fhtagn	Crea un monstruo Mythos.
Daily Horoscope	Decora el cielo con los doce símbolos del zodiaco.
Dedicated Collector	Compra 25 avatares.
Easter Egg	Diseña cinco figuras históricas escondidas.
English Eagle	Crea diez objetos únicos.
Fantasy Fulfillment	Genera cinco objetos de fantasía o utiliza cinco adjetivos de fantasía.
Fatality!	Destruye el mundo.
Forbidden Fruit	Utiliza la notebook de Maxwell.
Full Replay	Completa todos los modos de juego avanzados.
Ginormous	Genera el objeto más grande posible.
Grammar General	Crea 200 objetos únicos.
History Lesson	Utiliza la máquina del tiempo.
Home Grown	Completa un nivel personalizado.
Hypnotized	Hipnotiza a otro personaje.
It's Alive!	Da vida a un objeto inanimado.
Kiss Me	Transforma a una criatura en una rana.
Language Lion	Genera 100 objetos únicos.
Letter Lieutenant	Crea 25 objetos únicos.
Lion Tamer	Cabalga a una criatura que sea normalmente hostil.
Looking Ahead	Genera cinco objetos de ciencia ficción o utiliza cinco adjetivos de ciencia ficción.
Master Morpher	Aplica cinco adjetivos a un objeto.
Maxwell In Disguise	Juega con un avatar diferente.
Mega Mutator	Aplica ocho adjetivos a un objeto.
Micronized	Crea el objeto más pequeño posible.
Money Vault	Conserva 10,000 "ollars" en tu banco.
Nice Wallet	Mantén 5,000 "ollars" en tu banco.
Over Budget	Llena por completo la barra de presupuesto.
Piggy Bank	Junta 1,000 "ollars" en tu banco.
Rad Recombiner	Aplica tres adjetivos a un objeto.
Really Big Lizards	Crea a cinco dinosaurios.
Replay	Completa un nivel en el modo Advanced.
Russian Doll	Pon un objeto dentro de otro objeto que esté dentro de otro objeto.
Sharpened Pencil	Usa 25 adjetivos únicos.
Skin Of Your Teeth	Atrapa una Starite mientras Maxwell está siendo vencido.
Starite Apprentice	Consigue 10 Starites.
Starite King	Obtén 121 Starites.
Starite Master	Atrapa a 60 Starites.
Suit Up	Equipa completamente a Maxwell.
Syllable Savant	Crea 50 objetos únicos.
Teleported	Usa el teletransportador.
Texture Artist	Genera cinco objetos hechos a través de materiales alterados.
The Fourth Wall	Aplica el adjetivo Super Scribblenauts secreto.
Welcome Mat	Pon un nivel personalizado como tu área de juego.
Well Used Pencil	Usa sus adjetivos únicos.
Window Shopper	Compra 10 avatares.
Word Warrior	Crea 300 objetos únicos.
Worn Down Pencil	Utiliza 100 adjetivos únicos.
You Can Fly	Equipa cualquier equipo volador.

Con esta pagina no sólo despedimos otra edición de CN, sino también un buen año, el 2010 que nos ha traído un cúmulo de sorpresas, buenos juegos y, sobre todo, noticias que han puesto nuestros ojos fijos en el próximo mes de marzo, cuando el N3DS llegue a las tiendas de nuestro continente, ya oficialmente anunciado por parte de Nintendo of America. ¿Cuáles fueron los títulos que más disfrutaste de este año? ¿**Call of Duty**, **Golden Eye**, **Epic Mickey**, **Super Mario Galaxy 2**? Sea cual sea tu respuesta, es un hecho que ya se está notando una verdadera evolución en los juegos para Nintendo y son cada vez más los desarrolladores que nos dejan boquiabiertos con sus propuestas tanto en historia, como en gráficos y *gameplay*. Esperemos que el 2011 sea tanto o mejor, así que prepárate, porque nosotros te daremos las mejores notas del medio. ¡Feliz año!

Última Página

Michael Jackson The Experience (Wii)



Llegó el turno de homenajear a uno de los grandes de la música: Michael Jackson, quien ha conseguido múltiples récords de ventas durante varias décadas. Aprovechando las cualidades de movimiento del Wii y la gran variedad de canciones tan populares de Jackson, Activision nos presenta "**The Experience**", un juego que pondrá a bailar y a cantar a toda la familia, pero no te preocupes, no necesitas ser un experto en baile o canto para que te diviertas, es más, si quieres practicar, encontrarás una opción para que pulas tus habilidades en el escenario.

Naruto Shippuden: Dragon Blade Chronicles (Wii)

Naruto ha brillado no sólo en la televisión y en los mangas, sino que en los videojuegos ha roto récords y conseguido una notoriedad que muchos ambicionarían. Ahora los fans del de traje anaranjado tendrán una buena opción para conocer más sobre su héroe, pues la gente de Tomy nos presenta una historia que deja de lado el concepto de peleas para abrir camino a la aventura en movimiento libre.



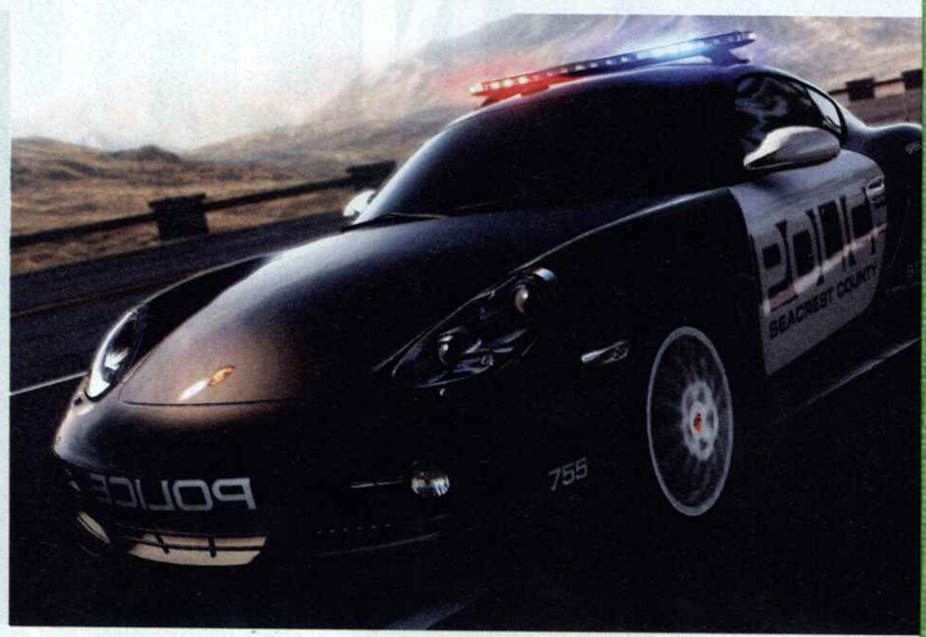
Harry Potter and the Deathly Hallows (Wii)



La última entrega del aprendiz de mago está causando sensación entre los fans quienes, al igual que en la pantalla grande, experimentarán esta séptima entrega en dos partes, pues la trama es bastante extensa y así se abre paso a más acción y aventura de **Harry**, **Ron** y **Hermione. Harry Potter and the Deathly Hollows** será una de las entregas más intensas, desafiantes y espectaculares que hayas jugado. Podrás participar con **Harry** quien entrará en escena desde el principio al combatir en contra de los maléficos **Horcruxes** de **Voldemort.** Además, deberás derrotar a los **Death Eaters** y a los **Snatchers**, por lo que no tendrás mucho tiempo para aburrirte, pues en esta ocasión, ya no se trata de aprender, ya no hay más lecciones... ahora llegó el momento de poner en práctica todo lo que has aprendido y vencer a **Voldemort** y a su séquito de seres de la oscuridad.


Need for Speed: Hot Pursuit (Wii)

Pisa el acelerador a fondo y no te detengas. **Need for Speed: Hot Persuit** será el título que te pondrá al filo de la emoción al cruzar diferentes escenarios realistas de todas partes del mundo como Chongqing, Dubái, Rio de Janeiro y Las Vegas. Durante las carreras deberás luchar en contra de tus adversarios para demostrar tu talento al volante; no sólo se trata de ser bueno al conducir, sino que también hay que ser intrépido, arriesgado y desafiante. Sin embargo, esas mismas cualidades harán que la policía te persiga, por lo que las patrullas estarán buscándote para detenerte y hacerte pagar tus multas, siendo la única posibilidad de escapar el burlarlos y dejarlos mordiendo el polvo. **Need for Speed: Hot Persuit** incluye múltiples modos de juego en donde podrás conseguir nuevos vehículos que ya son un clásico en la serie.




CLUB NINTENDO
Meta Knigth
Kirby's Epic Yarn™
© 2010 Nintendo


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Kirby cohete
Kirby's Epic Yarn™
© 2010 Nintendo


DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
DK
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Nintendo®

Nintendo®

CLUB NINTENDO

Nintendo

METROID™

Other M